ECTS AUTUMN '95 (cz. 2)

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

GAMBLER 11/95

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
listopad
11
ROK 95
Cena 2 zł 60 gr (26 000 zł)

Command & Conquer

Gramy!



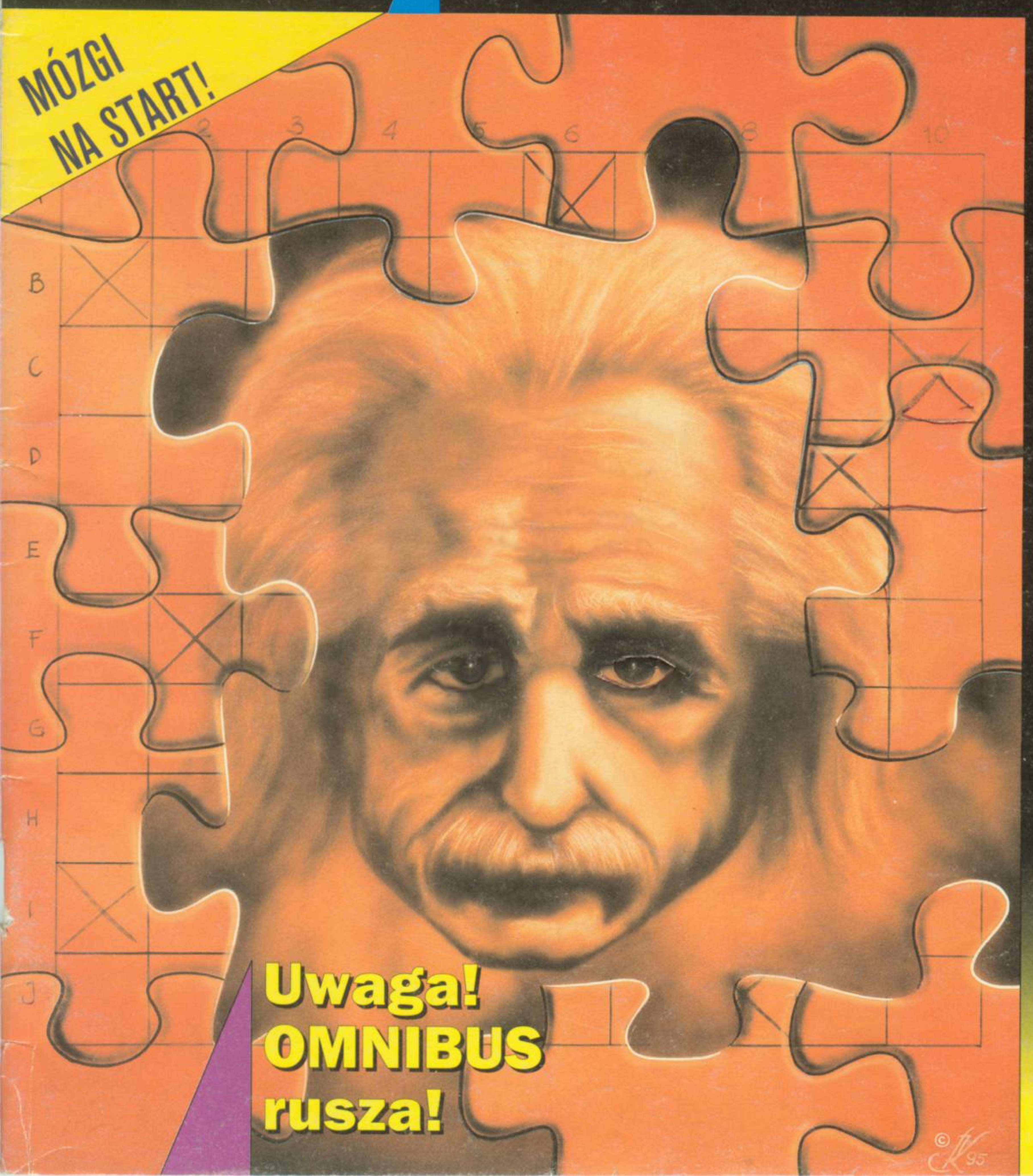
A IV Network$



Apache Longbow



Do Francji?



MÓZGI NA START!

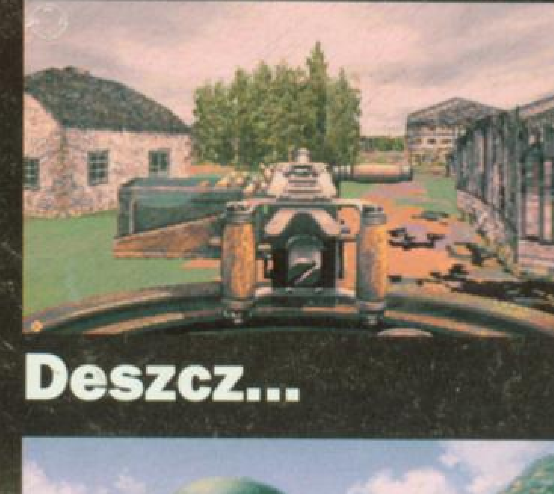
Uwaga! OMNIBUS rusza!



Celnicy...



Drzewa...



Deszcz...



I cholerna francuska drogówka!

Konkurs Omnibus Konkurs Omnibus Konkurs Omnibus



Sławni ludzie, sławne gry

Almatur

Dawno, dawno temu, na boku swoich „poważnych" zajęć programiści pisali gry, w których trzypikselowy stateczek strzelał pojedynczymi pikselami do pięciopikselowych wrogów. Zapewne nie marzyli wtedy, że w tworzeniu (albo chociaż promocji) tych produktów wspomogą ich znane wszystkim postacie z pierwszych stron gazet.

Jednak branża rozwijała się. Rosły możliwości komputerów – a więc rozmach projektów. Rosła liczba maszyn – a zatem i liczba sprzedanych egzemplarzy. Rosły budżety... Okazało się, że można już wysupłać trochę grosza, aby w produkcji „podeprzeć się" znanym nazwiskiem.

Zaczęło się od adaptacji książek i filmów. Dalej były gry, w tytułach których znalazły się nazwiska sławnych ludzi. Na koniec, w erze multimedialnej, słynni, profesjonalni aktorzy pojawili się na ekranach komputerów. (Tu istotna uwaga a propos pytań konkursowych. Otóż udzielając odpowiedzi pamiętajcie, że „pojawienie się" aktora w grze niekoniecznie oznacza efekt wizualny, może facet tylko podłożył gadki).

Tyle radosnej teorii. A teraz pytania sprawdzające, czy znacie sławne gry promowane przez sławnych ludzi. Przypominam, że:

1. Pytań jest 10. Pytania 1—3 za 1 punkt, pytania 4—5 za 2 punkty, pytania 7—9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów.

2. Honorujemy tylko pełne odpowiedzi. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jedej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.

3. Konkurs będzie trwać przez 6 numerów. Po każdej rundzie wśród zdobywców największej liczby punktów rozlosujemy nagrody: gry komputerowe ufundowane przez firmę CD Projekt (ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./fax 25-07- 03), książki ufundowane przez Wydawnictwo Iskry (ul. Smolna 11, 00-375 Warszawa, tel. 27 94 15, 27 86 49) oraz prenumeraty Gamblera ufundowane przez Wydawnictwo Lupus.

4. Po zakończeniu konkursu dwaj zdobywcy największej liczby punktów (w razie równej liczby punktów zdecyduje losowanie) otrzymają nagrodę główną – wyjazd na jesienną edycję targów ECTS, ufundowany przez Biuro Podróży Almatur (ul. Kopernika 15, 00-359 Warszawa, tel. 26 23 56, fax 26 35 07). Ponadto przewidujemy szereg cennych nagród pocieszenia.

5. Odpowiedzi będziemy przyjmować tylko na załaczonym tu kuponie (można zrobić ksero), w kopertach z dopiskiem „Omnibus". Ostateczna data nadsyłania odpowiedzi do tego numeru mija 25 listopada (decyduje data stempla pocztowego).

Starszy Wozowy Alex

Pytania konkursowe:

1. Zagrała w filmach „Świat Wayne'a 2" i „Prawdziwe Kłamstwa", a potem wystąpiła w grze Daedalus Encounter. O kogo chodzi?
2. Jak nazywa się znany kosmonauta, partner Neila Amstronga w locie na Księżyc, patron gry symulującej historię rozwoju kosmonautyki?
3. Jak nazywa się aktor grający główną rolę w pierwszym filmie, będącym adaptacją znanego komputerowego mordobicia?
4. Proszę podać nazwisko gracza, który jako pierwszy użyczył swego imienia grze bilardowej?
5. Poza kilkoma próbami przeniesienia na komputery całej trylogii Tolkiena, powstała też gra wykorzystująca tylko jeden z wątków powieści, a mianowicie rozprawę z siłami Sarumana. Proszę podać tytuł tej gry.
6. Proszę podać nazwisko znanego angielskiego piłkarza – dowcipnisia (obecnie zawodnika Glasgow Rangers) – którego przydomek posłużył za tytuł pewnej gry piłkarskiej.
7. Proszę podać nazwiska co najmniej trzech związanych z hokejem osób, które firmowały gry hokejowe.
8. Jak nazywa się kompozytor muzyki do gry Rise of the Robots?
9. Odtwórca roli Lorda Vadera pojawił się także w pewnej grze komputerowej. Proszę podać jej tytuł i nazwisko tego aktora.
10. W jakiej jeszcze grze, poza Wing Commander 3, pojawił się Mark Hammil?



Kupon Omnibus 1

Imię ....

Nazwisko ....

Dokładny adres ....

....

Wiek ....

ODPOWIEDZI

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Co tam panie w polityce

Taak... Niektórzy spośród najstarszych Czytelników Gamblera (a także ci szczególnie spostrzegawczy, którzy czytają nawet numer Polskiej Normy na puszce z piwem) wiedzą, że powyższe hasło widnieje na naszych sztandarach od chlubnego początku. Zobowiązaliśmy się w ten sposób do pisania o polityce w sposób „lekki, łatwy i przyjemny", a do tego możliwie „swędzący" dla PP Polityków. Jednakowoż rychło okazało się, że każdy, kto zabierał się do spełniania tej obietnicy, szybko nabrzmiewał, czerwieniał, zaczynał syczeć, pluć, po czym eksplodował bądź niczym przedziurawiony balon startował spiralą w kierunku okna. Jak widać, politykowanie jest zajęciem szkodliwym dla zdrowia i niebezpiecznym dla osób blisko stojących (mogą zostać oplute, spotwarzone, skołowane i ogólnie zanieczyszczone).

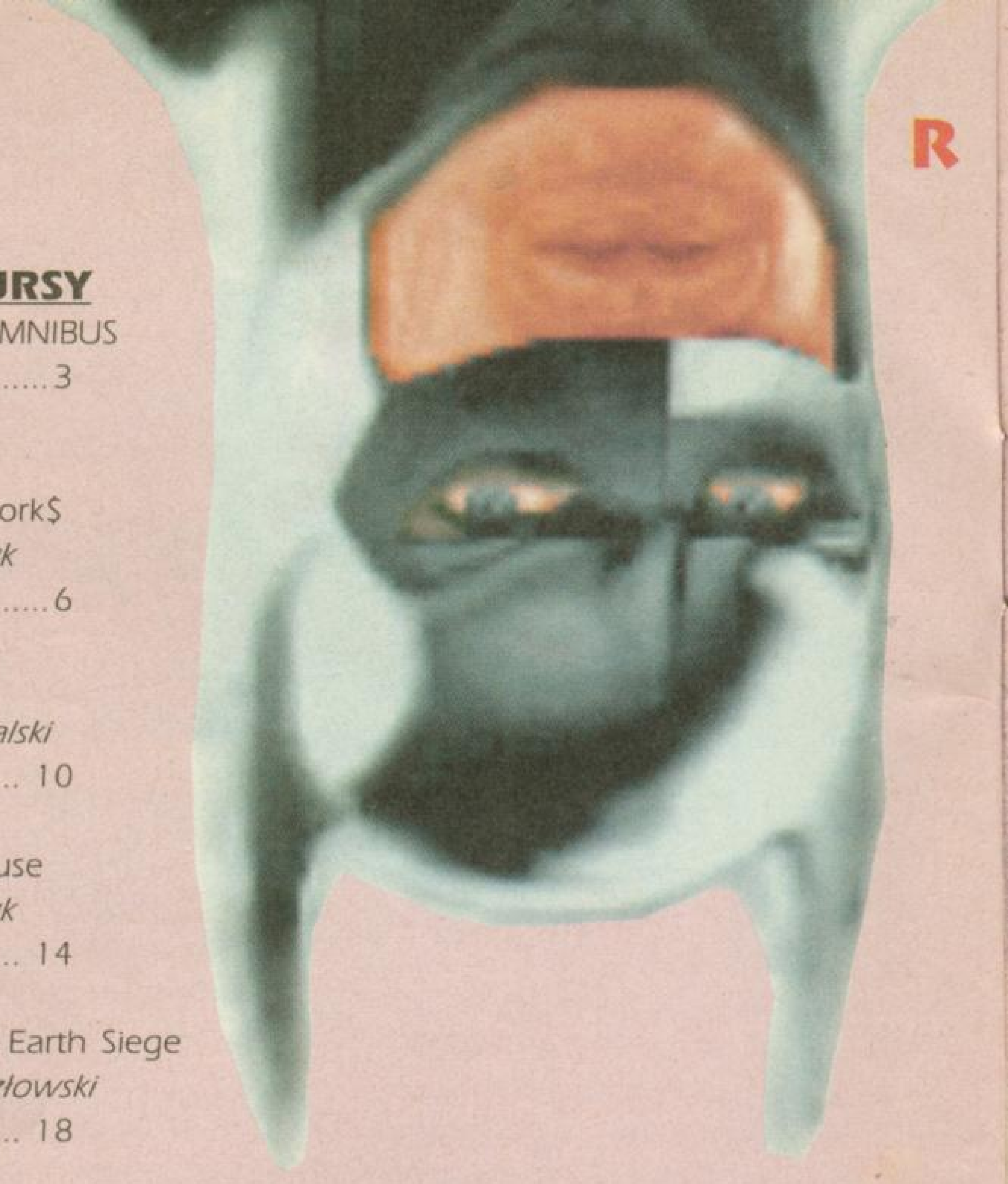


Niemniej jednak dla zachowania pozorów odpowiedzialności gotowi jesteśmy do wielkich poświęceń. Tak więc, niech się stanie: oto prezentujemy Wam numer przesiąknięty polityką do szpiku kości. Mówiąc konkretnie, przesiąknięcie owo manifestuje się w postaci dwóch wielkich plam w okolicach pierwszej krzyżowej, czyli felietonów PP De Stroyera i Randalla. Felietony owe dotyczą wyborów na prezesa naszego kochanego kraju. Na wypadek zwycięstwa kandydata, który ewentualnie mógłby się poczuć dotknięty ww. felietonami, redakcja Gamblera oświadcza, że pierwszy milicjant, który stanie w progu, zostanie poszczuty Kominkiem (p. nr 7/94).

Zgredaktor

Uwaga! Jeśli dziś jest 26 albo 27 (albo 28) października, to znaczy, że zdążysz zobaczyć Gambleriadę – I Polskie Targi Gier Komputerowych, Warszawa, kino Capitol, 27-29 X.

NA CO JESZCZE CZEKASZ?



KONKURSY

OPISY

KONSOLE

TEMAT NUMERU

LISTY DO REDAKCJI



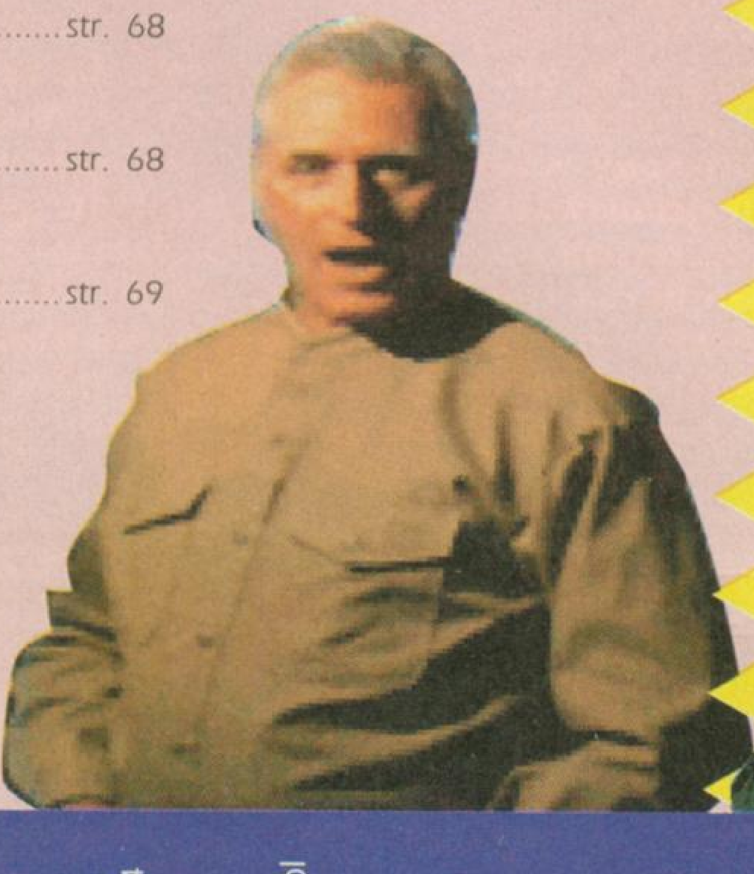
GAMBLER 11/95
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 11 (24), rok trzeci
LISTOPAD 1995
Nakład: 58 400 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

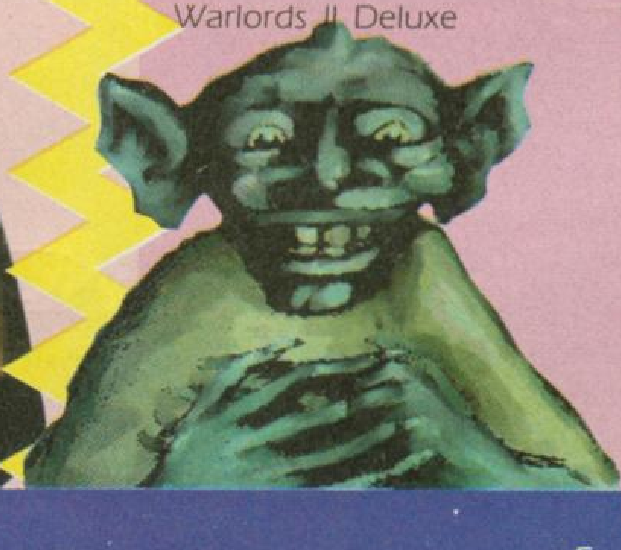
Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz., Listy do redakcji, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Szalejący reporter)

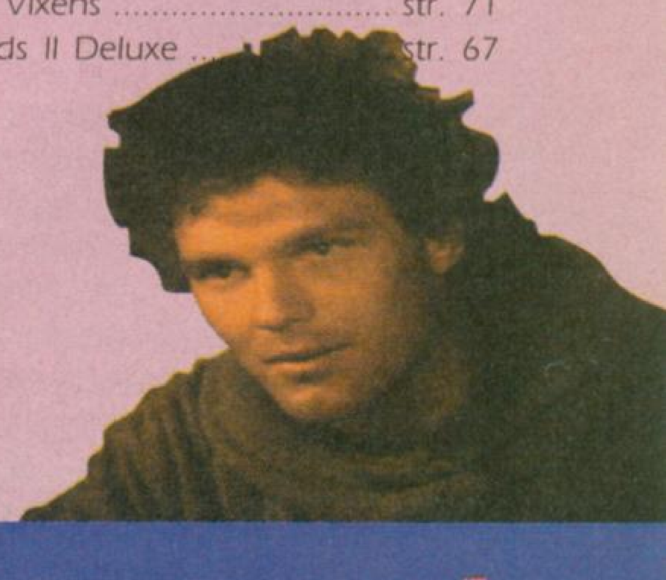
Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Marcin Wichary

Autorzy:
Tomasz Bagiński
Mariusz Gabryś
Piotr Gawrysiak
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Paweł Pilarczyk
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

OZDANIE







INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

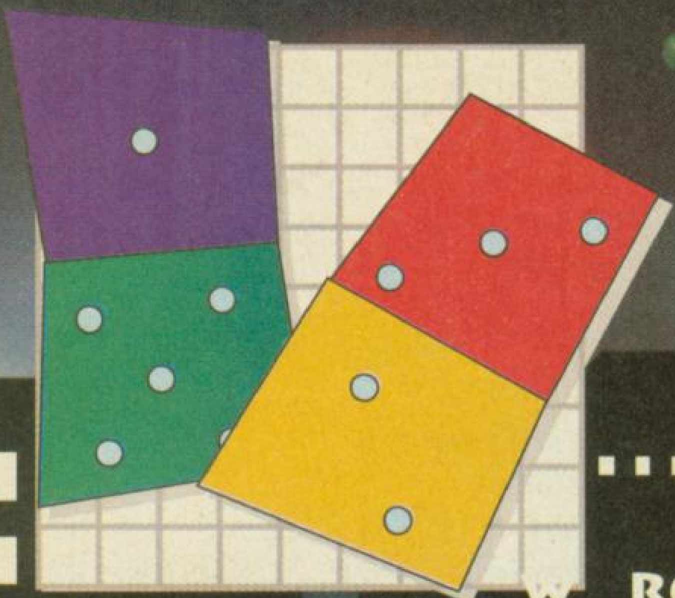
Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych
maszynopisów oraz zastrzega sobie
prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00



W ROKU 1992 NA RYNKU GIER KOMPUTEROWYCH POJAWIŁA SIĘ GRA A TRAIN. MINĘŁY TRZY LATA I MOŻEMY ZAGRAĆ W A IV NETWORK$.

A IV NETWORK$

Cyfra IV w tytule gry daje wiele do myślenia. Skąd ten nagły przeskok? Otóż Artdink jest firmą japońską. Jej produkty pojawiają się najpierw na bardzo Dalekim Wschodzie, a dopiero potem trafiają (lub nie) na europejski i amerykański rynek. Zaś historia A TRAIN sięga roku 1986! Wtedy właśnie powstała pierwsza wersja tej gry. Premiera A TRAIN II miała miejsce w roku 1988, a A TRAIN III – w 1990. Gra A TRAIN IV została ukończona w 1993 r., jednak dopiero w roku 1995 firma Artdink wraz Infogrames wydała na europejskim rynku A IV NETWORK$.

Znów stoi przed nami trudne zadanie rozbudowy miasta. W odróżnieniu od gier z serii SimCity – tu nie budujemy miejscowości od podstaw. Natomiast rozwój linii komunikacyjnych ma wpływ na miasto. Jego prawidłowe funkcjonowanie zależy od komunikacji, a wpływy z transportu uzależnione są od rozwoju miasta... W odróżnieniu od A TRAIN – w grze mamy do dyspozycji nie tylko koleje, ale także autobusy.

Możemy zagrać w jeden z 10 scenariuszy (w wersji dyskowej – 5). Liczba to niewielka, jednak długi czas zabawy rekompensuje ją całkowicie. Scenariusze w wersji dyskowej i CD różnią się od siebie, choć czasami różnice sprowadzają się wyłącznie do nazw, np. Cleveland (HD) jest identyczny z Seattle (CD).

Miasta, w których mamy budować linie komunikacyjne, są różnej wielkości, więc transport jest w nich mniej lub bardziej rozwinięty. Oczywiście wiadomo, że łatwiej coś zrobić samemu, niż naprawiać błędy innych, dlatego łatwiejsze są scenariusze, w których wszystko trzeba zaczynać od początku. Najlepszym przykładem „miasta" tego typu są Kajmany – gdy zaczynamy grę, nie mamy nic oprócz materiałów budowlanych...

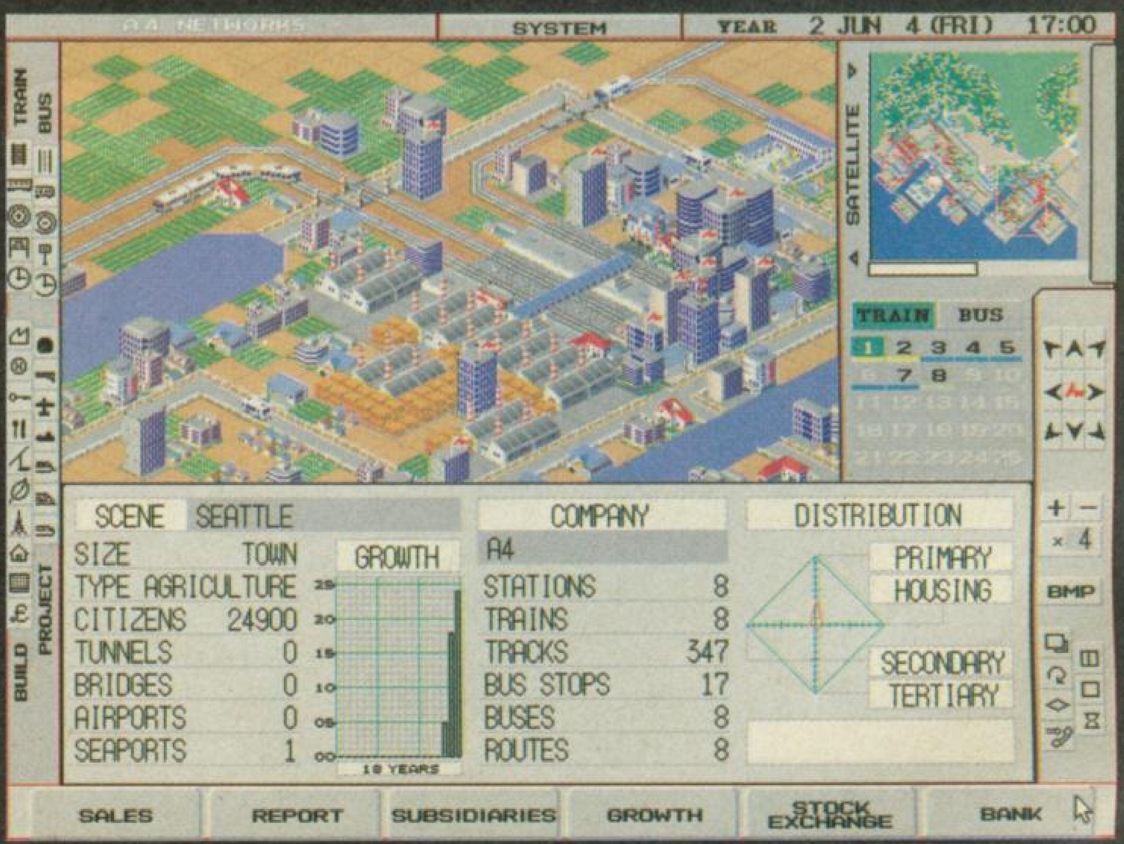
Sieć komunikacyjna

Grę należy rozpocząć od budowy torów dla pociągów i autostrad dla ruchu kołowego. Niestety, w porównaniu z A TRAIN nie nastąpiły żadne zmiany, jeżeli chodzi o przepustowość tras — po jednym torze może jeździć jeden pociąg, podobnie jest w przypadku autostrad (jeden pas ruchu?!). Na szczęście, w odróżnieniu od innych symulacji miasta, dla prawidłowego rozwoju infrastruktury miejskiej nie jest konieczne, by budynki sąsiadowały bezpośrednio z trasami komunikacyjnymi.

Wreszcie skończyły się problemy z przeszkodami terenowymi. Do dyspozycji mamy pochylnie, mosty i tunele. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wspinać się na najwyższe szczyty, przebijać przez góry czy rozpinać mosty nad zatokami. To wszystko jest dostępne, o ile dysponujemy odpowiednimi funduszami. Niestety, mosty zostały niezbyt dobrze pomyślane. Wymagają aż dwóch 4-polowych pochylni, co stwarza pewne problemy – szczególnie, gdy chcemy tylko przekroczyć niewielkie przeszkody wodne.

Najciekawsza jest możliwość zejścia do podziemia. Duża liczba tras komunikacyjnych na powierzchni zmniejsza znacznie obszar, który można przeznaczyć na zabudowę. Nie wpływa to najlepiej na rozwój i wielkość miasta... By temu zaradzić, na równym terenie możemy zejść pochylniami pod powierzchnię gruntu i zbudować bardzo skomplikowane, trójpoziomowe (!) metro. Pozwala to na prowadzenie linii komunikacyjnych przez gęsto zabudowane obszary miasta, bez konieczności wyburzania dużej liczby budynków. Wygodna jest możliwość budowy stacji podziemnych, które nie zabierają tyle miejsca, co naziemne.

Prawdziwym celem dla każdego gracza są wysokobudżetowe inwestycje: superekspres i kolej magnetyczna. Inaczej niż w A TRAIN – gracz decyduje o ich budowie i usytuowaniu,





Panel kontrolny



Raporty

- A. Sprzedaż – zyski/straty, wysokość pożyczki i podatku.
- B. Raport o stanie finansów.
- C. Nieruchomości.
- D. Rozwój miejscowości.
- E. Giełda.
- F. Bank.

Sterowanie

- G. Oddalanie/przybliżanie widoku.
- H. Zmiana kierunku patrzenia.
- I. „Wysokość" spojrzenia.
- J. Punktacja.
- K. Podział widoku na dwa ekrany.
- L. Pojedynczy ekran.
- M. Przyspieszenie upływu czasu.
- N. „Ściągnięcie" grafiki – plik .BMP.
- O. Przewijanie obrazu.
- P. Szybkość przewijania.
- R. Informacja o pojazdach.
- S. Widok z satelity.
- T. Rok gry, miesiąc, dzień i godzina.
- U. System: nowa gra, operacje dyskowe, opcje (muzyka, czas, siatka na terenie...), informacje (mapa terenu, linie komunikacyjne, rozkład jazdy), tempo upływu czasu, pauza.

Transport – pociągi

1. Tory i pochylnie.
2. Pociągi.
3. Kupno/sprzedaż składu.
4. Budowa/wyburzenie stacji.
5. Rozkład jazdy.

Transport – autobusy

6. Drogi i pochylnie.
7. Autobusy.
8. Kupno/sprzedaż pojazdu.
9. Budowa/wyburzenie stacji.
10. Rozkład jazdy.

Inwestycje – nieruchomości

11. Fabryki.
12. Obiekty rozrywkowe: wesołe miasteczka, stadiony, delfinaria.
13. Usługi hotelarskie: hotele, noclegownie i motele.
14. Sklepy i restauracje.
15. Obiekty sportowe: pola golfowe, ośrodki narciarskie, przystanie jachtowe.
16. Inwestycje użyteczności publicznej: parki, lasy, kościoły i szkoły.
17. Kultura i sztuka: pomniki i hale wystawowe.
18. Budownictwo mieszkaniowe: bloki, domki jednorodzinne i rezydencje.
19. Biurowce.
20. Działki budowlane.

Inwestycje – transport

21. Tunele.
22. Mosty.
23. Lotniska.
24. Porty.
25. Kolej jednoszynowa.
26. Superekspres.
27. Kolej magnetyczna.

choć obowiązuje zasada, że przecinają teren miasta w linii prostej: z południa na północ i ze wschodu na zachód. Gracz musi także wyłożyć gotówkę na te inwestycje, a są one bardzo kosztowne. Jeżeli ich trasy przechodzą w pobliżu centrum miasta – dochodzą dodatkowe koszty, ponieważ konieczny jest wykup terenu i wyburzenie budynków.

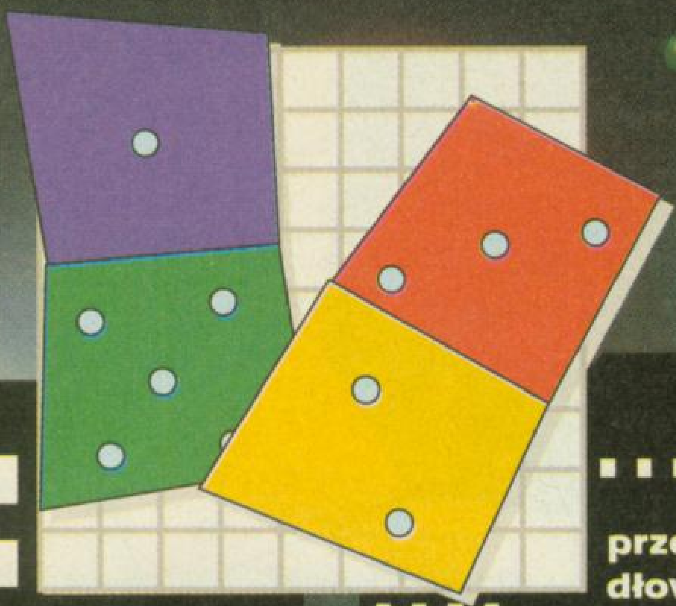
Autobusy i pociągi

Linie kolejowe mogą przewozić pasażerów i ładunki, autobusowe – wyłącznie pasażerów. Koleje towarowe przyczyniają się do rozwoju miasta, ponieważ przewożą materiały budowlane w nowe rejony, co pozwala na inwestycje w innych niż dotychczas obszarach miasta. Najczęściej musimy do kolei dopłacać, przynajmniej na początku gry. Z tego powodu autobusy znacznie szybciej zaczynają przynosić zyski.

Podobnie, jak w przypadku pierwowzoru, zaznacza się wyraźna przewaga drogich, szybkich pojazdów. Mają mniejsze koszty eksploatacji oraz krótszy czas przejazdu, co znacznie zwiększa zyski. Nie ma sensu kupować tanio – trzeba wydać więcej, by szybciej zapewnić sobie konkretne zyski.

Rozkład jazdy znacznie usprawniono. Dostępne są

Dystrybucja: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777.



wszystkie godziny odjazdów, podany jest nawet czas przyjazdu na stację, pociągi nie muszą dojeżdżać do końca toru... Te aspekty umożliwiają precyzyjne opracowanie rozkładu, a w efekcie dobre wykorzystanie stacji. Na przykład, o godz. 10.00 ze stacji może odjechać pociąg w kierunku wschodnim, a o 11.00 na ten sam peron może wjechać pociąg nadjeżdżający z zachodu.

Nowe rozwiązania nie są jednak pozbawione wad. Tworzenie rozkładu jazdy bywa niekiedy mocno skomplikowane. Po wybudowaniu nowej stacji autobusowej niektóre autobusy mogą nawet zmienić trasę przejazdu. Prawidłowe projektowanie wymaga nieco praktyki, a w skrajnych przypadkach nawet zrywania fragmentów nawierzchni! Poważnym niedociągnięciem jest także fakt, że nie można wyznaczyć kilku terminów odjazdu dla jednej stacji oraz innego rozkładu na dni o obniżonym poziomie przewozów (niedziela i poniedziałek).

Najczęściej, w początkowej fazie gry, przejazdy z jednogodzinnym oczekiwaniem na stacji nie przynoszą zysków i najlepiej wyznaczyć określoną godzinę. Obniży to znacznie koszty eksploatacji, a w efekcie zwiększy zyski. Gdy miasto znacznie się rozwinie, można powrócić do systemu godzinnych postojów.

Nieruchomości

Ich zestaw został znacznie rozbudowany. Do dyspozycji mamy nie tylko fabryki, biurowce, bloki mieszkalne, domy handlowe, hotele, wesołe miasteczka, stadiony, pola golfowe i skocznie narciarskie.

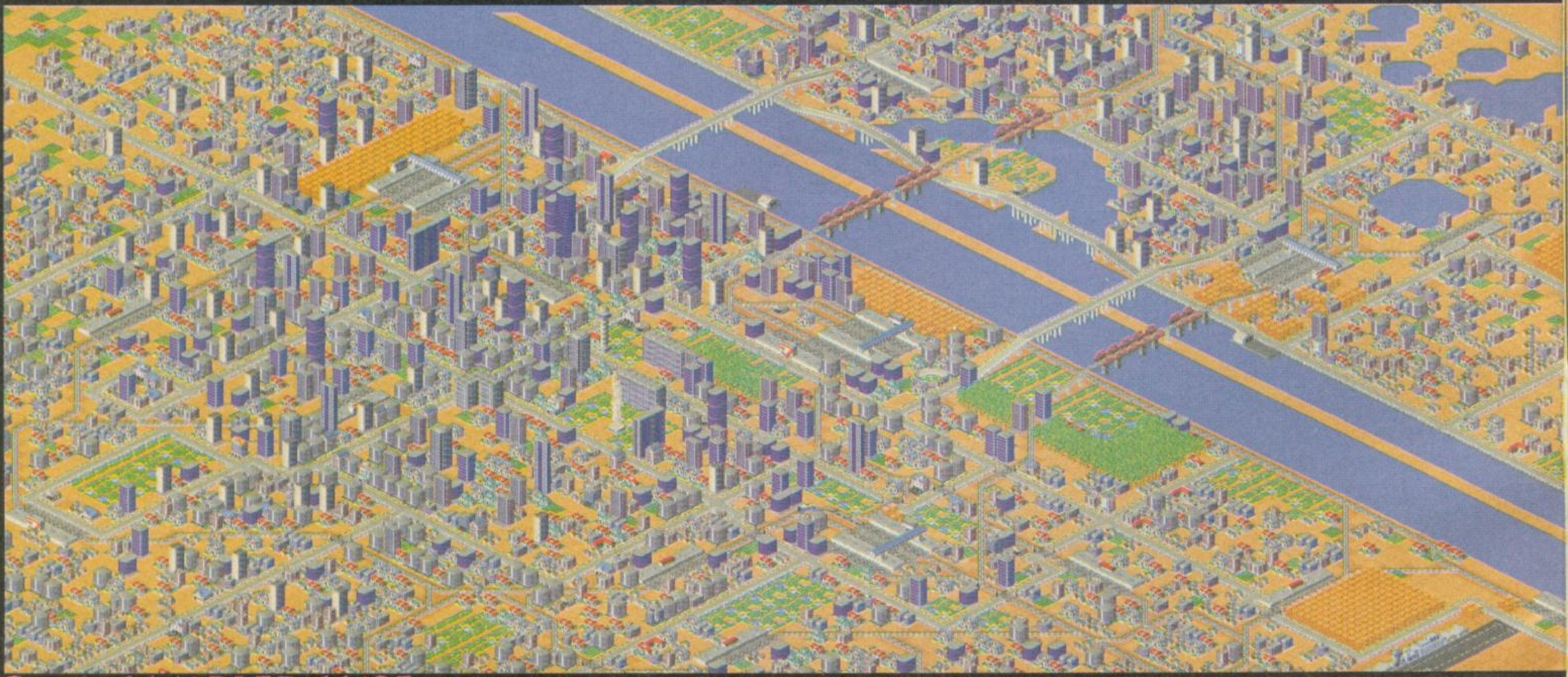
Możemy budować także domy jednorodzinne, rezydencje, noclegownie, motele, restauracje, delfinaria, przystanie jachtowe, hale wystawowe, a nawet pomniki...

W A TRAIN nie wszystkie nieruchomości przynosiły dochody. Tutaj jest inaczej. Wszystko zależy od lokalizacji i wielkości miasta, a w efekcie od zapotrzebowania na dany typ budowli. Fabryki dostarczają materiałów koniecznych do budowy infrastruktury miejskiej. Bloki mają wpływ na zwiększenie populacji miasta. Pozostałe budowle mogą przynosić zyski z racji wynajmu (np. biurowce) lub handlu (np. sklepy), jednak ich wpływ na rozwój miejscowości nie jest już tak wyraźny.

Jeżeli miejscowość jest niewielka, w początkowej fazie gry nie możemy liczyć na zyski z budownictwa domów jednorodzinnych i rezydencji. Na początek warto jednak wybudować pojedynczą nieruchomość, która będzie „testować" poziom zapotrzebowania.

Parki, lasy, kościoły i szkoły pozwalają uzyskać ulgi podatkowe (ponieważ zmniejszają Twój zysk) oraz podwyższają wartość sąsiadujących z nimi terenów. Inwestycje tego typu nie przynoszą zysków, wręcz przeciwnie – bez przerwy musimy wykładać fundusze na ich utrzymanie...

Podobnie jest w przypadku portów morskich i lotnisk. Jedyny zysk z ich istnienia – to rozwój miasta. Nie da się jednak ukryć, że większe miasto – to wyższe zyski z transportu...



Finanse, giełda i bank

Dział finansowy jest rozbudowany: gotówka, działki budowlane, wartość sieci komunikacyjnej i pojazdów, nieruchomości, akcje, wpływy i wydatki... Finanse zostały jednak w pewnym stopniu uproszczone w stosunku do pierwowzoru. W praktyce, aby ustalić wielkość podatku, wystarczy obserwować wskaźniki *property tax* i *current profit*. Prostą metodą na nadmierne zyski i widmo podatku w wys. 50% dochodu [Polska! Jestem z Polski! Mieszkam w Polsce! – Alx], jest kupno lub budowa nieru-



chomości. Można w ten sposób spokojnie rozwiązać wszystkie problemy.

Bank może udzielić nam pożyczki na okres 1, 2 lub 3 lat. Z uwagi na wysoki kapitał, którym dysponujemy na początku gry i spore szanse zarobku na giełdzie, możemy spokojnie zrezygnować z tej możliwości.

Giełda została znacznie ulepszona i jest teraz bardziej skomplikowana. Hossa i bessa nie dotyczą wszystkich akcji i nie objawiają się jednoczesnym gwałtownym wzrostem lub znacznym spadkiem cen. Teraz określają tylko ogólne tendencje i trendy. Informacji o zmianach cen nie można rozpatrywać w kontekście wszystkich akcji. Nawet podczas kryzysu możemy obserwować gwałtowny wzrost wartości niektórych papierów... Wahania cen są różnej wysokości i mają miejsce, w zależności od fir-



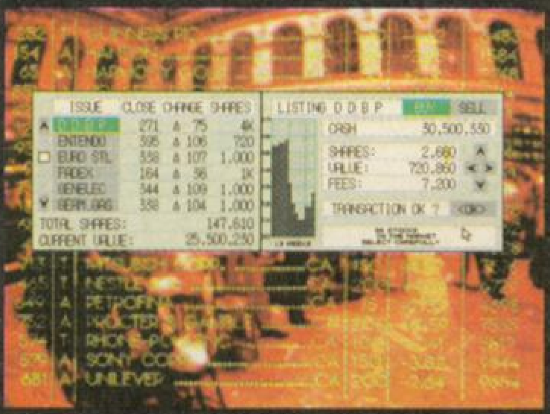
my, w różnym przedziale czasowym. Niektóre aktywa reagują natychmiast (w ciągu tygodnia) gwałtownym skokiem ceny, inne kupujemy po to, by sprzedać je po wielu miesiącach. Z tego powodu konieczne jest uważne śledzenie zmian cen. Praktycznie codziennie musimy składać wizyty na giełdzie.

Niestety, firma Artdink nie pomyślała o czymś takim jak kalkulator i notatnik. Twórcy gry mogli spokojnie je dodać. Bez nich każdy gracz, który chce nieco poszaleć na giełdzie, jest zmuszony do pracowitego zapisywania: co, ile i po jakiej cenie kupił...

Podobnie, jak w A TRAIN, zawyżono możliwość zarobku na giełdzie. To ona, a nie transport, jest głównym źródłem naszych zarobków. Różnice są spore: w przypadku transportu możemy mówić o milionowych zyskach, na giełdzie – o miliardowych!

Sterowanie

łączy zalety pierwowzoru i wprowadzone w A IV NETWORK$ udoskonalenia. Dysponujemy możliwością podziału obrazu na dwa ekrany, co pozwala śledzić jednocześnie różne rejony miasta. Możemy oddalić widok oraz obejrzeć mapę całego terenu. Możemy spojrzeć na teren z drugiej strony, choć nie da się wtedy budować nowych instalacji. Jesteśmy w stanie podnieść lub obniżyć „poziom wzroku", co jest konieczne przy budowie tuneli oraz metra. Wszyst-



kie te opcje umożliwiają nam dokładne zaplanowanie dalszego rozwoju miasta.

Jeżeli ktoś jest bardzo niecierpliwy, może znacznie przyspieszyć upływ czasu, włączając tryb bez możliwości wydawania jakichkolwiek rozkazów. Ma to jednak sens wyłącznie wtedy, gdy nie gramy na giełdzie.

Oprawa

gry stoi na wysokim poziomie. Jest prawie identyczna jak w A TRAIN, jednak bynajmniej się nie zestarzała. Nowością są wstawki graficzne: gazeta i wiadomości. Oczywiście w wersji CD są one znacznie ciekawsze niż w dyskowej.

W A IV NETWORK$ firma Artdink bardzo dobrze rozwinęła pomysł z pierwowzoru. Niedociągnięcia są niewielkie: trochę brakuje edytora scenariuszy, rozgrywka jest zbyt czasochłonna, do czego przyczynia się głównie giełda. A IV NETWORK$ – to gra bardzo dobra, najlepsza w swojej klasie.

Jacek Ilczuk

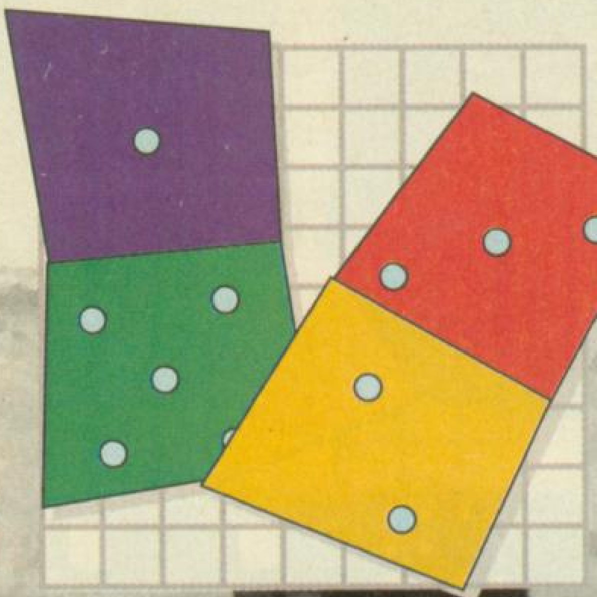
Wymagania sprzętowe: wersja dyskowa – 386DX/40, 4 MB RAM, SVGA (VESA), 30 MB na dysku twardym, wersja CD – 486DX/33, 4 MB RAM, SVGA (VESA), 18,5 MB na HDD. W obie wersje można grać pod DOS (min. 5.0) lub pod Windows (min 3.1).

A IV NETWORK$

Artdink & Infogrames 1995
Strategiczna
PC, PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

PRZEZ REN





Z niecierpliwością czekałem na długo zapowiadaną premierę gry Across the Rhine. Czy nie zawiedzie ona moich oczekiwań? Pierwszy kontakt z grą okazał się niewystarczający, dopiero po tygodniu mogłem wydać entuzjastyczną opinię – tak, to jest właśnie to!

Ogrom programu i liczba opcji początkowo porażają. W miarę zdobywania doświadczenia okazuje się jednak, że wszystko zostało dokładnie przemyślane i umieszczone na ekranie dla naszej wygody. W każdej chwili mamy dostęp do wszystkich miejsc na polu walki, możemy znaleźć się w samym centrum największych zmagań i tak zaplanować atak, żeby doprowadził do zwycięstwa. Bitwa kończy się w momencie zajęcia obszaru kontrolowanego przez wroga (zmiana barwy chorągiewki) bądź wyeliminowania lub wycofania się wszystkich jednostek nieprzyjaciela.

Historia

Najczęściej umieszczałem tu parę historycznych faktów, mających na celu naświetlenie ewentualnej sytuacji z okresu, którego dotyczy opisywana gra, czy też dane o rozwoju występującego w niej uzbrojenia. W tym wypadku zostałem wyręczony przez Jacka Ilczuka, który w temacie numeru 5/95 Gamblera („Rdzeniowym ogniа!") doskonale przedstawił krótką historię „czołgownictwa". Zainteresowanych tematem odsyłam do tamtego tekstu.

Fabuła gry

obejmuje okres od lipca 1944 r. do końca II wojny światowej. Możesz poćwiczyć taktykę, biorąc udział w pojedynczych bitwach o wzrastającym poziomie trudności. Gdy już będziesz sprawnie posługiwał się opcjami gry i czuł się w niej pewnie, możesz myśleć o wzięciu udziału w gotowych kampaniach.



Do wyboru masz siedem kampanii: jedną hipotetyczną i sześć historycznych (po trzy amerykańskie i niemieckie). W kampanii hipotetycznej (która rozpoczyna się 1 października 1944 r.) masz wielki wpływ na przebieg wojny, a nawet możesz całkowicie odwrócić bieg historii. Walcząc po stronie niemieckiej możesz spróbować odepchnąć siły alianckie do morza i całkowicie je zniszczyć.

Biorąc udział w kampaniach historycznych masz nikły wpływ na ich przebieg. Jesteś po prostu maleńkim trybikiem w wielkiej maszynie i gdy zostaniesz zabity pochowają Cię z wielkimi honorami, a na Twoje miejsce zostanie przydzielony nowy, zdolniejszy dowódca.

Wybór kampanii historycznych oznacza w rzeczywistości wybór dywizji, szlakiem której będziesz podążał. Jeżeli rozpoczniesz grę po stronie amerykańskiej, możesz zaciągnąć się do:

- **4 Dywizji Pancernej** – wylądowała w Normandii 4 czerwca 1944 r. Była najlepszą amerykańską dywizją pancerną w Europie. Pierwszą bitwę stoczyła 17 czerwca, podczas operacji Kobra. Koniec wojny zastał ją w Czechosłowacji.
- **7 Dywizji Pancernej: „Lucky Seven"** – wylądowała w Normandii 11 września 1944 r. Pierwszą bitwę stoczyła 15 września pod Chartres. Koniec wojny zastał ją przy wybrzeżu bałtyckim, w pobliżu rzeki Elbe.
- **10 Dywizji Pancernej: „Tiger"** – wylądowała w Cherbourg 23 października 1994 r. Pierwszą bitwę stoczyła 2 listopada, w rejonie Saar—Moselle. Koniec wojny zastał ją w Insbrucku, w Austrii.

Grę po stronie niemieckiej możesz prowadzić w:

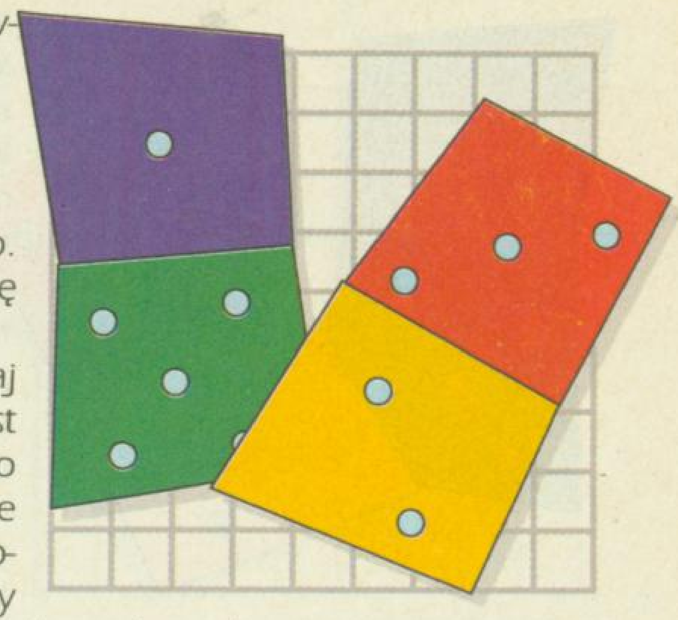
- **130 Dywizji Pancernej: „Panzer Lehr"** – została uformowana w listopadzie 1943 r. z najlepszych jednostek niemieckich. W Zagłębiu Ruhry zmuszona przez siły amerykańskie do kapitulacji.
- **11 Dywizji Pancernej: „Ghost Division"** – została przeniesiona z frontu wschodniego w czerwcu 1944 r., po stratach, jakie tam poniosła. Po uzupełnieniu sił, w czerwcu przeniesiona do Tuluzy, a w sierpniu stała się główną jednostką pancerną we wschodniej Francji. Zmuszona do poddania się przez siły amerykańskie w lasach Bawarii.
- **116 Dywizji Pancernej: „Greyhounds"** – została uformowana w marcu 1944 r., zmuszona do kapitulacji w Zagłębiu Ruhry.

Start

Najważniejszy moment gry, rzutujący na jej pozostałe etapy – to wybór strony, po której chcemy walczyć. Następnym, równie ważnym momentem jest wpisanie się na listę dowódców. Cała reszta to tylko dodatek.

Gdy już zdecydowałeś, kim jesteś i o co walczysz, przed Twoimi oczami powinno tkwić główne menu gry.

Twoja pierwsza bitwa



Zaraz, zaraz, nie tak szybko. Zanim zaczniesz się bić, musisz się dowiedzieć, jak to robić.

Na początku dokładnie poznaj rozkazy i dowiedz się, co jest przedmiotem walki. Oprócz tego dostajesz dokładne informacje dotyczące pory roku i dnia, pogody oraz typu bitwy. Istnieją cztery takie typy:

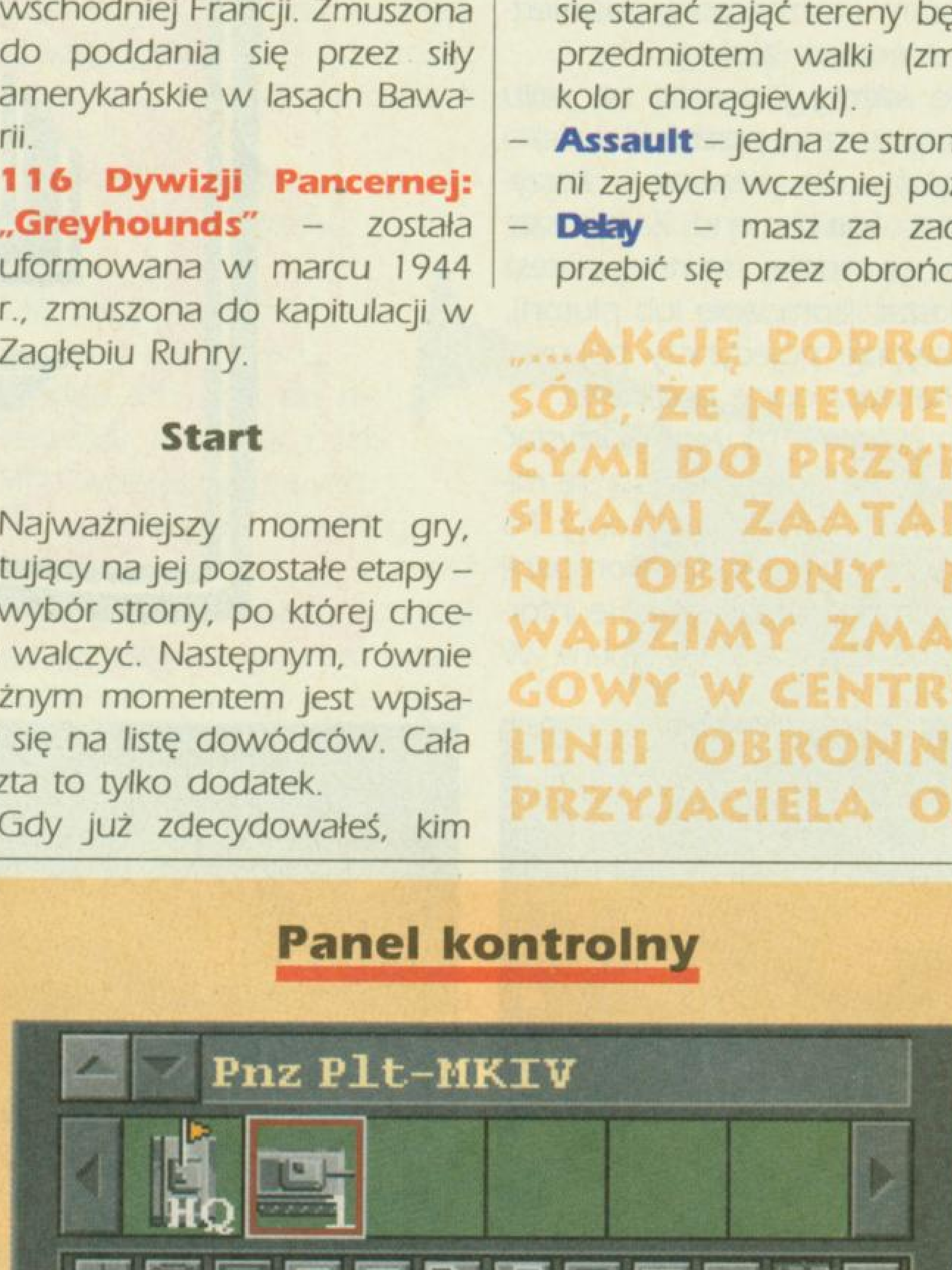
- **Engagement** – obie strony działają ofensywnie i muszą się starać zająć tereny będące przedmiotem walki (zmienić kolor chorągiewki).
- **Assault** – jedna ze stron broni zajętych wcześniej pozycji.
- **Delay** – masz za zadanie przebić się przez obrońców i osiągnąć tereny po przeciwnej stronie mapy.
- **Counterattack** – podobne do poprzedniego typu, z tym że teraz Ty jesteś obrońcą.

Następnym krokiem będzie ustalenie stopnia realizmu kampanii i jasności umysłu przeciwnika (od debila do superinteligenta).

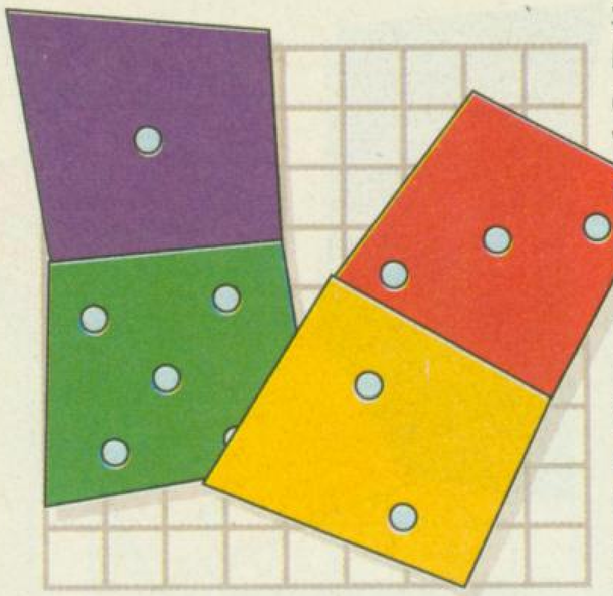
„...AKCJĘ POPROWADZIMY W TEN SPOSÓB, ŻE NIEWIELKIMI, WYSTARCZAJĄCYMI DO PRZYKUCIA UWAGI WROGA, SIŁAMI ZAATAKUJEMY NA CAŁEJ LINII OBRONY. NASTĘPNIE PRZEPROWADZIMY ZMASOWANY ATAK CZOŁGOWY W CENTRUM I PO PRZERWANIU LINII OBRONNEJ ZNISZCZYMY NIEPRZYJACIELA OD TYŁU..."

Kolejne menu pozwoli Ci m.in. na obejrzenie organizacji poszczególnych batalionów biorących udział w walce. Możesz zobaczyć wszystkie szczeble organizacji w formie drzewka, aż do poszczególnych jednostek bojowych. Tutaj również masz możliwość dokonania przesunięć jednostek i ich reorganizacji oraz zapewnienia im odpoczynku (nie biorą udziału w walce). Początkowo nie będziesz korzystał z tych pocji (a nawet lepiej, żebyś nic nie zmieniał). Na późniejszych etapach okażą się one niezbędne. Z opcji odpoczynku będziesz korzystał głównie w celu zmniejszenia zużycia przydziałowego paliwa i amunicji. Musisz nauczyć się dobierać liczbę aktywnych jednostek do zapotrzebowania na nie. Autorzy gry nie pomyśleli o możliwości korzystania ze służb zaopatrzeniowych. Szkoda, gdyż uczyniłoby to sytuację na polu walki jeszcze bardziej realistyczną.

Panel kontrolny



A – widok z wieżyczki czołgu, którym kierujesz.
B – widok przez wizjer z wieżyczki czołgu.
C – widok ze stanowiska działowego.
D – przeskok do wybranego pojazdu.
E – powrót do czołgu macierzystego.
D – centrowanie mapy na czołgu aktualnie przez Ciebie kontrolowanym.
E – pole informacyjne czołgu, którym aktualnie kierujesz.
F – widok taktyczny na czołg, którym kierujesz.
G – poruszanie się po oknach ekranu.
H – powiększenie obrazu 3D.
I – menu wsparcia (artyleria, lotnictwo i wywiad lotniczy).
J – przełączenie między ikonami, a symbolami pojazdów na mapie.



Walka

Pora na to, co najciekawsze: na bezpardonową i bezlitosną walkę. Na ekranie walki znajdują się 4 okna ukazujące:

- Pełną mapę pola walki, a na niej zaznaczone obiekty, które masz zająć oraz symbole batalionów oznaczone wielkimi literami.
- Mapkę, na której znajduje się to samo pole – masz możliwość powiększenia jego wycinka, aż do uwidocznienia pojedynczych jednostek. Z tego pola będziesz najczęściej korzystał w czasie walki – poszczególne jednostki mogą być ukazane jako miniaturowe pojazdy lub ikony.
- Trójwymiarowy widok z aktualnie kierowanego przez Ciebie pojazdu.
- Okna komend, służące do szybkiego dostępu do poszczególnych opcji pozwalających kontrolować sytuację w trakcie bitwy (patrz rysunek).

W zależności od posiadanej szarży możesz dowodzić jednostkami o różnym stopniu organizacji. Najprostszą z nich jest pluton. Wszystkie jednostki są automatycznie kontrolowane przez komputer, do czasu, gdy sam zechcesz przejąć dowodzenie. Masz wtedy możliwość odłączenia się od kompanii i podjęcia indywidualnych działań. W każdej chwili możesz oddać inicjatywę komputerowi i na powrót przyłączyć się do kompanii. W zasadzie każdą jednostkę da się kontrolować z pola walki. Musisz jednak pamiętać, że gdy wróg zniszczy jednostkę, do której zostałeś przypisany na początku, zostaniesz pochowany z honorami i odznaczony pośmiertnym medalem zasługi.

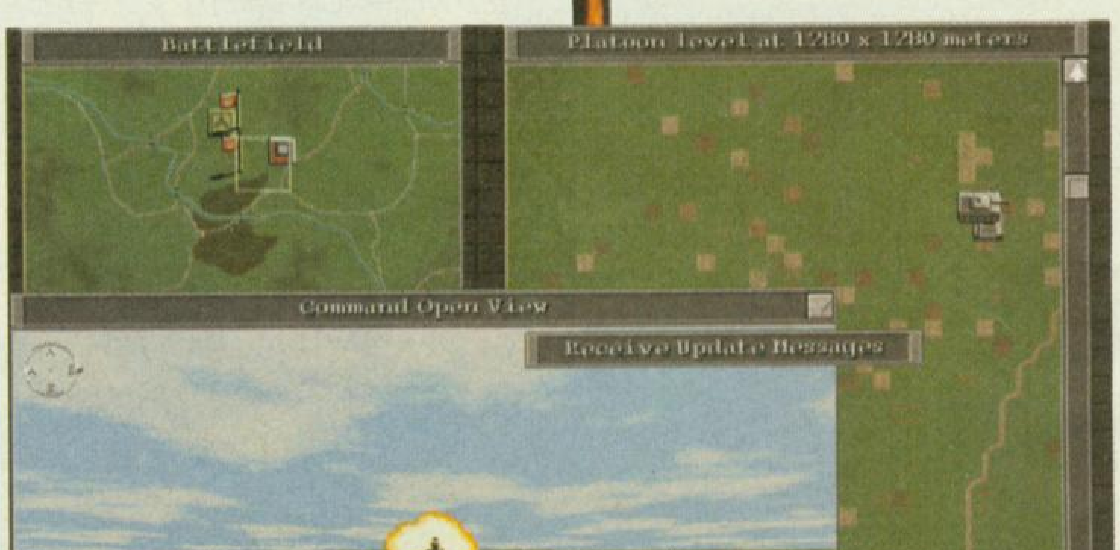
Do każdej jednostki na polu walki możesz się przenieść na kilka sposobów. Po pierwsze – korzystając z okna komend. Zaznaczasz na nim jednostkę, do której chcesz się dostać (kompanię lub pluton), a następnie pojedynczy pojazd i uruchamiasz opcję przeskoku.

Po drugie – możesz skorzystać z mapki, na której znajdują się miniaturowe pojazdy (lub ikony). Po zaznaczeniu jednostki (kompanii lub plutonu), ukaże się pole informacyjne zgodne z jej typem. W polu informacyjnym dla plutonu znajduje się opcja przeniesienia się do wyranego pojazdu (Shift to).

Pole informacyjne dla kompanii zawiera dane dotyczące poziomu wyszkolenia żołnierzy, ich morale i gotowości bojowej. Oprócz tego, znajdziesz w nim wykaz wszystkich jednostek wchodzących w skład kompanii oraz aktualnie wykonywany przez nią rozkaz i sposób jej poruszania się (z prędkością maksymalną, minimalną itd.). Ostatnim elementem pola informacyjnego jest sekcja rozkazów (jest ich 12 typów: 6 ofensywnych, 2 dotyczące poruszania się i 4 defensywne), kierunku ruchu wytyczonego wcześniej za pomocą punktów zwrotnych oraz formacji bojowej, w jakiej porusza się kompania.







Przyjrzyjmy się bliżej typom formacji. Jest ich 8:

- **Klin** – formacja podstawowa, umożliwia szybki ruch i szybkie włączenie się do walki. To dobry wybór w trakcie działań ofensywnych.
- **Tępy klin** – odmiana klina. Przy podobnych możliwościach poruszania się jest bardziej agresywna.
- **Atak dwoma skrzydłami** – formacja podobna do dwóch wcześniejszych, z tym że najbardziej agresywna. Ze względu na słabą obronę tyłu jest dosyć niebezpieczna. Nie polecam jej, gdyż efekt jest często mizerny w stosunku do poniesionych strat.
- **Atak prawym skrzydłem** – nie polecam tej formacji, gdyż jest niezwykle niebezpieczna w czasie ataku z lewej strony, zupełnie pozbawionej obrony. Jej użycie jest jak loteria, albo się uda, albo nie. Przy ataku z lewej strony nie ma czasu na przegrupowanie się. W zasadzie używam jej jako formacji defensywnej tylko w wypadku, gdy jestem pewien,

że nieprzyjaciel szykuje się do ataku prawą stroną.

- **Atak lewym skrzydłem** – jak wyżej.
- **Kolumna** – formacja umożliwiająca najbardziej efektywny ruch, jest jednak najsłabiej broniona. Używaj jej tylko wtedy, gdy chcesz się szybko przemieścić z jednego miejsca w drugie i jesteś pewien, że nie zostaniesz zaatakowany.
- **Formacja rozproszona** – typowe ustawienie defensywne, jednakże możliwości poruszania się są ograniczone.
- **Formacja rozproszona głęboka** – podobna do poprzedniej, z tym że poruszanie się w niej jest łatwiejsze. Bardziej defensywa niż wcześniejsza, lecz broni mniejszej przestrzeni.

Pole informacyjne dla plutonu dzieli się na sekcje. W pierwszej z nich masz dostęp do menu, które umożliwia Ci: uzyskanie informacji o używanej przez pluton amunicji, opisywaną wcześniej zdolność przeskoku do wybranej jednostki (Shift to) oraz dwie pozycje, które uaktywniają się w czasie walki. Jedna z nich umożliwia zaznaczenie celu, który ma zostać zniszczony, natomiast druga pozwala na wydanie rozkazu ruchu plutonu do wybranego miejsca. W drugiej sekcji masz wykaz wszystkich jednostek wchodzących w skład plutonu. Kolejna sekcja jest podobna do analogicznej w polu informacyjnym dla kompanii, czyli aktualnie wykonywany rozkaz i sposób ruchu.

Możliwości ataku są bardzo rozbudowane. W celu osłabienia siły wroga przed bezpośrednim starciem możesz ostrzelać go za pomocą artylerii i obrzucić paroma bombami przenoszonymi przez samoloty. Przed atakiem, zwłaszcza gdy ustawiłeś ograniczoną lub częściową inteligencję komputera, możesz posłużyć się zwiadem lotniczym.

Sama symulacja czołgu jest znacznie uproszczona (jednakże i tak jedna z najlepszych, jakie istnieją), a sterowanie – łatwe. Ważna jest umiejętność dokładnego wycelowania (przyda się tu wiedza z zakresu balistyki i umiejętność przewidywania toru lotu pocisku) oraz wyboru odpowiedniego rodzaju amunicji. Jest to szczególnie istotne, gdyż pozwoli Ci na zaoszczędzenie pocisków. Potrzebna jest również umiejętność koordynacji tego, co widzisz na mapie z tym, co widzisz z pojazdu.

Cel możesz zniszczyć za pomocą pocisków 3 typów:

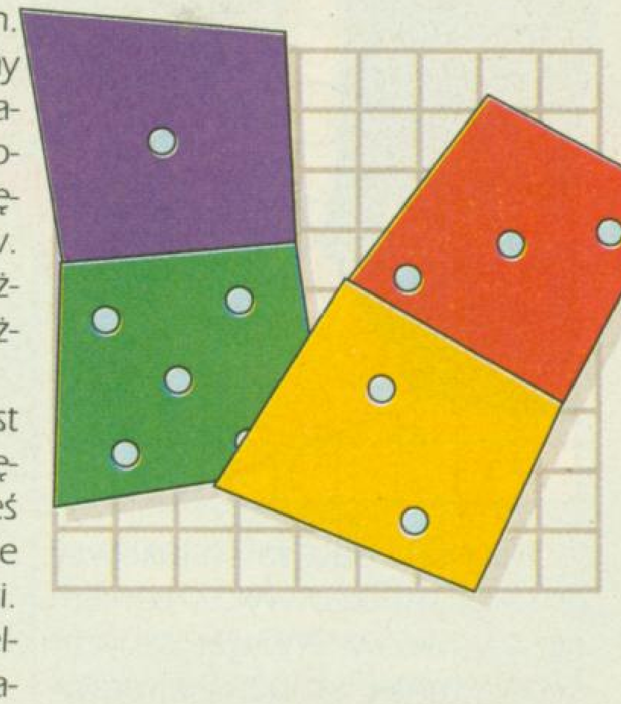
- **HE** (High Explosive) – o dużej sile rażenia – możesz ich użyć do niszczenia piechoty i lekkich wozów bojowych.
- **AP** (Armoured Piercing) – przeciwpancerne – możesz ich używać do niszczenia dział samobieżnych, wozów opancerzonych i czołgów (najlepiej lekkich).
- **HVAP** (High Velocity Armour Piercing) i niemiecki odpowiednik APCR (Armour Piercing, Composite, Rigid) – przeciwpancerne, o dużej sile uderzeniowej – służą do niszczenia ciężkich czołgów. Ważne, żebyś nie marnował niepotrzebnie pocisków, używając np. HE przeciw czołgom lub HVAP przeciw piechocie. Jeżeli chcesz niszczyć piechotę, możesz również użyć karabinów maszynowych.

Edytor misji

jest czymś, co sprawi, że Across the Rhine będzie grą, która zajmie Cię na długie tygodnie. Dzięki niej utworzysz praktycznie nieograniczoną liczbę misji, którymi potem możesz wymieniać się z kolegami. Sama obsługa edytora bardzo prosta. Jesteś prowadzony za rączkę przez kolejne opcje menu.

Podsumowanie

O wszystkich zaletach, możliwościach, taktyce prowadzenia poszczególnych bitew można pisać jeszcze przez wiele stron. Wykracza to jednak poza ramy mego opisu. Tworząc go, chciałem Cię poprowadzić przez poszczególne etapy – od rozpoczęcia gry, aż po rozgrywanie bitew. Akcję można prowadzić za każdym razem inaczej, stosując różne metody działania.



Komputerowy przeciwnik jest dobrym strategiem, nieraz zapędzi Cię w kozi róg. Powinieneś od początku szanować go i nie przeceniać swoich umiejętności. Pamiętaj, że strzela piekielnie celnie i długi czas upłynie, zanim nauczysz się jak on błyskawicznie oceniać odległość i skutecznie prowadzić ogień.



Trudno jest jednoznacznie określić, do jakiego gatunku należy Across the Rhine. Jest to gra strategiczna, w której masz bezpośredni wpływ na przebieg walki z wykorzystaniem występującego w niej symulatora czołgu.



Oprawa jest tak znakomita, że nie ma co się nad nią dużo rozpisywać. Grafika doskonała (SVGA, oczywiście), dźwięk i muzyka bez zarzutu – czyli wszystko, czego oczekujemy od dobrego, rozrywkowego programu.

Wymagania sprzętowe: niebacznie rozpocząłem zabawę na moim 486SX 33 M Hz. Tragedia! Półgodzinne oczekiwanie na wgranie się misji, żółwie tempo akcji, kłopoty z uruchamianiem opcji. Szybko zrezygnowałem z gry na takim sprzęcie. Przesiadłem się na DX4 100 MHz z 8 MB RAM i dopiero teraz zabawa nabrała smaku. Oj! Trzeba zmienić komputer.

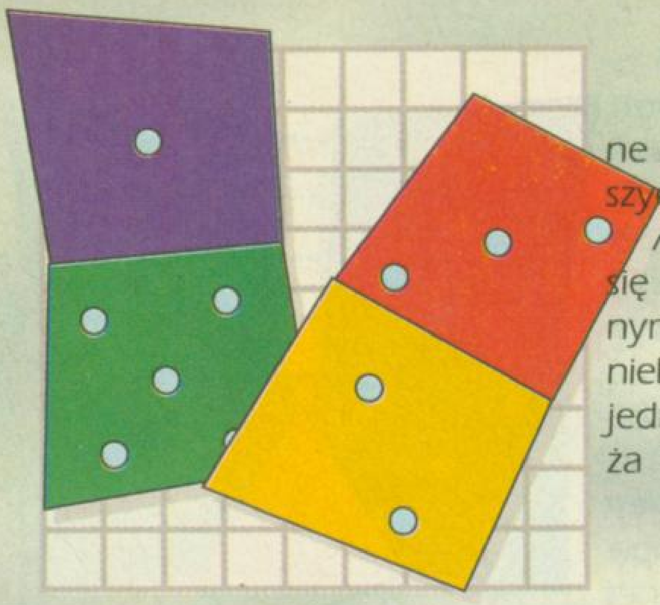
Darek Bujalski

PS Grę zamierza sprowadzić do Polski firma IPS.

1944: ACROSS THE RHINE

MicroProse 1995
Symulacyjno-strateg.
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

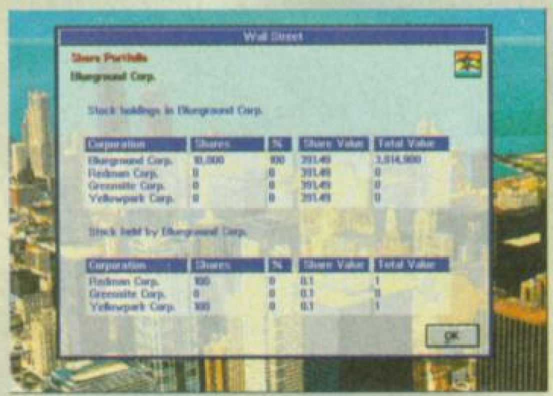


Już od dawna naukowcy ostrzegają przed wyczerpaniem się surowców energetycznych. Podają mniej lub bardziej prawdopodobne daty, kiedy to światowe zasoby ropy naftowej i węgla kamiennego będą całkowicie wyeksploatowane, a Ziemia pogrąży się w ciemnościach. W grze Power House taki kryzys miał miejsce na początku XXI wieku. Przed graczem stoi zadanie stworzenia imperium ener-



getycznego, zaopatrującego w prąd cały świat.

Gra może trwać, w zależności od poziomu, od 20 do 100 lat. Jednak nawet 100-letnia rozgrywka może zakończyć się sukcesem po 20 latach. Czekają na nas liczne przeszkody: powo-



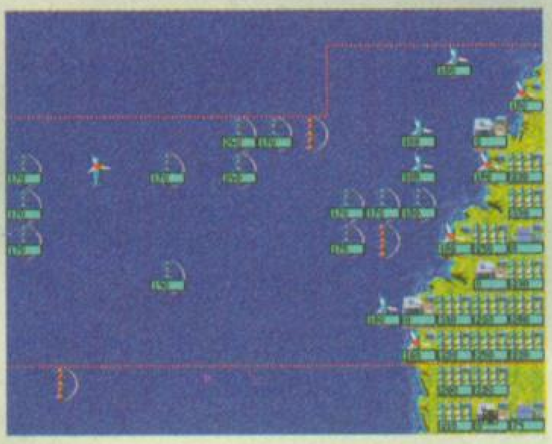
dzie, tsunami, tornada, trzęsienia ziemi, komunistyczne rządy przejmujące nasze instalacje... Trzech komputerowych konkurentów utrudnia nam drogę do sukcesu. Co więcej, Sztuczna Inteligencja jest na całkiem znośnym poziomie, może nie imponuje błyskotliwymi pomysłami, ale potrafi podejmować rozsądne decyzje, szczególnie na wyższych poziomach.

Akcja Power House rozgrywa się na Ziemi lub w generowanym losowo świecie. Pewną niekonsekwencją scenariusza jest jednak fakt, że wciąż istnieją złoża ropy, gazu i węgla!

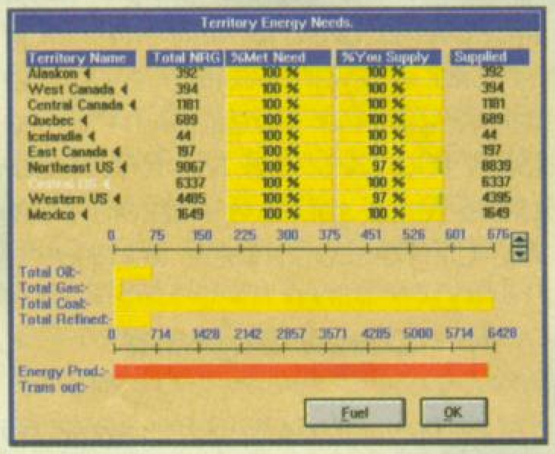
Badania terenu

Od tego trzeba zacząć grę. Do dyspozycji mamy kilka grup badawczych, które należy wysłać w teren. Każda grupa bada obszar, na którym się znajduje oraz sąsiadujące z nim pola. Najbardziej obiecujące są tereny górzyste, pustynie i wybrzeże morskie. W dolinach rzecznych można budować wyłącznie hydroelektrownie.

Na znaczenie danego terenu dla celów energetycznych mają wpływ trzy wskaźniki: wydajność, łatwość dostępu i zagrożenie dla środowiska. Wydajność informuje nas, jaką ilość energii możemy uzyskać z danego terenu przy zastosowaniu techniki o efektywności 100%. Im większa trudność dotarcia do złóż lub budowy instalacji, tym późniejsze będą efekty inwestycji. Stopień zagrożenia dla środowiska określa, jak często będziemy musieli oczyszczać teren.



Te wskaźniki wpływają na opłacalność danej działki. W pierwszej fazie najważniejsza jest jednak łatwość dostępu. Oczywiście, wydajność też nie jest bez znaczenia... Jednak głównie liczą się szybkie, nawet nieco mniejsze zyski.



Territory Energy Needs.

Territory Name	Total NRG	%Met Need	%You Supply	Supplied
Alaskon	392	100 %	100 %	392
West Canada	394	100 %	100 %	394
Central Canada	1181	100 %	100 %	1181
Quebec	689	100 %	100 %	689
Icelandia	44	100 %	100 %	44
East Canada	197	100 %	100 %	197
Northeast US	9067	100 %	97 %	8839
Central US	6337	100 %	100 %	6337
Western US	4485	100 %	97 %	4395
Mexico	1649	100 %	100 %	1649

0 75 150 225 300 375 451 526 601 676

Total Oil:
Total Gas:
Total Coal:
Total Refined:

0 714 1428 2142 2857 3571 4285 5000 5714 6428

Energy Prod.:
Trans out:

Fuel OK

Okres badawczy trwa 3 miesiące, potem dysponujemy materiałem informującym o możliwościach danego terenu i możemy rozpocząć inwestycje.

Budowa instalacji

Podczas wyboru miejsca na lokalizację elektrowni warto skorzystać z „nakładek". High Yield informuje, jaki typ elektrowni

POWER HOUSE

W ROKU 1882 POWSTAŁA PIERWSZA ELEKTROWNIA. DOSTARCZAŁA ENERGIĘ DLA 59 MIESZKAŃCÓW PEARL STREET W NOWYM YORKU.

najbardziej opłaca się na danym polu. Deposit & Surveys podają wielkość zasobów wybranego typu energii.

Każda instalacja może się składać z 10 jednostek produkujących energię. W początkowej fazie gry, z uwagi na wielkość funduszy, trzeba budować je kolejno. Później, gdy będziemy posiadaczami większych sum, możemy spokojnie rozpoczynać budowę wszystkich jednostek jednocześnie.

Natychmiastową produkcję zapewniają nam inwestycje w energię słoneczną, generatory korzystające z pływów morskich i elektrownie wiatrowe. Wszystkie jednostki działają już w następnym miesiącu. Niestety, w początkowej fazie gry inwestycje te nie charakteryzują się zbyt wysoką sprawnością.

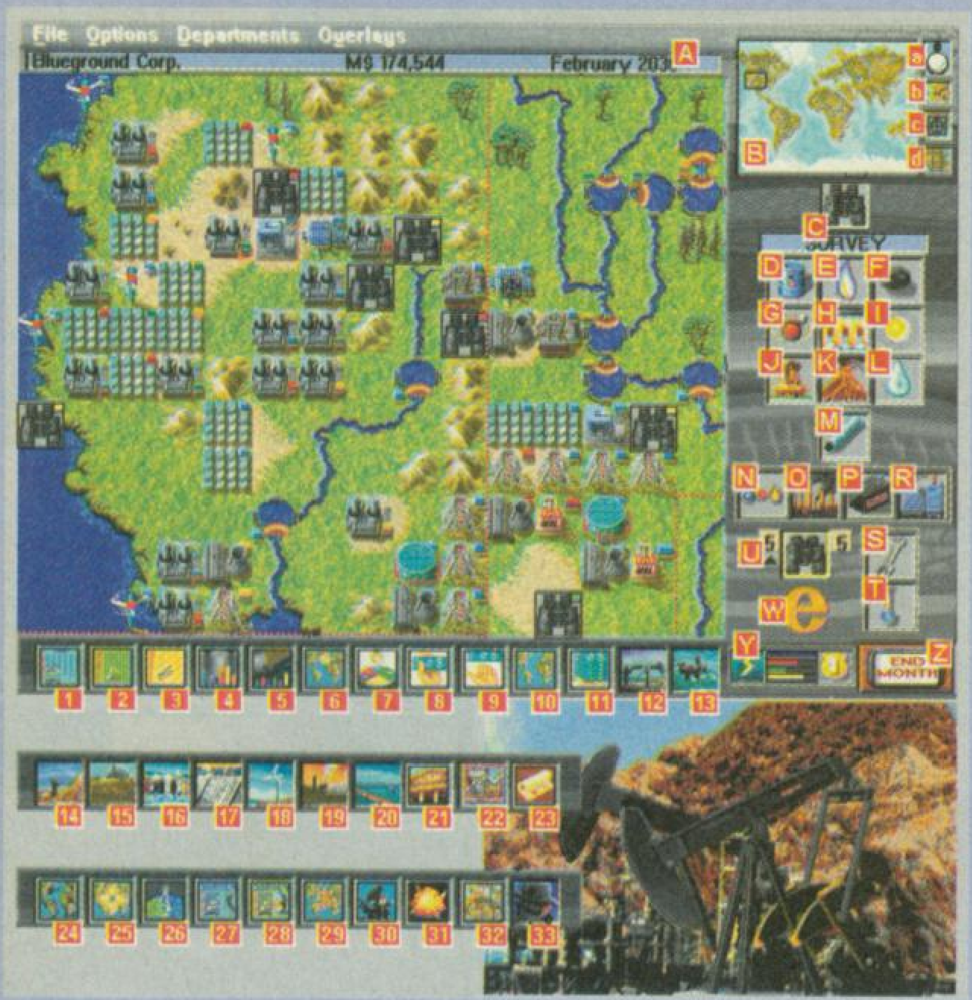
Budowa elektrowni wykorzystujących pływy i wiatr jest dosyć kosztowna w stosunku do efektów (szczególnie w przypadku wiatrowych). Koszty produkcji elektrowni słonecznych są niskie, łatwo zwiekszyć ich poziom technologiczny, a zanieczyszczenie środowiska jest niewielkie. Dlatego generatory tego typu są dobre nawet w początkowej fazie gry.

Pozostałe inwestycje wymagają czasu między startem budowy, a początkiem produkcji. Hydroelektrownie rzeczne są dosyć wydajne, choć kosztowne, często mają długi okres budowy. Energia geotermiczna charakteryzuje się wysoką efektywnością już na początku gry. To oraz niewielkie zagrożenie dla środowiska sprawia, że właśnie od elektrowni tego typu należy zacząć grę na Ziemi.

Elektrownie nuklearne są inwestycjami, w które trzeba zaan-



Panel kontrolny



A. Firma, stan finansów, data.
B. Miniaturowa mapa:
   a. Przybliżenie/oddalenie.
   b. Wyłączenie/włączenie wybranej wcześniej „nakładki".
   c. Przejście do zaznaczonego wcześniej punktu.
   d. Granice terytorialne.
C. Aktywna opcja: nazwa, cena, koszty eksploatacji.
D. Wydobycie ropy naftowej.
E. Wydobycie gazu ziemnego.
F. Kopalnie węgla kamiennego.
G. Elektrownie atomowe.
H. Hydroelektrownie.
I. Ogniwa fotoelektryczne.
J. Elektrownie wiatrowe.
K. Energia geotermiczna.
L. Wykorzystanie pływów.
M. Rurociągi.
N. Rafineria.
O. Generatory.
P. Akumulatory.
R. Transformatory.
S. Demontaż instalacji.
T. Demontaż i/lub czyszczenie terenu.
U. Grupy badawcze.
W. Komunikaty.
Y. Wyniki: produkcja energii, stan finansów, zanieczyszczenie środowiska.
Z. Koniec miesiąca.

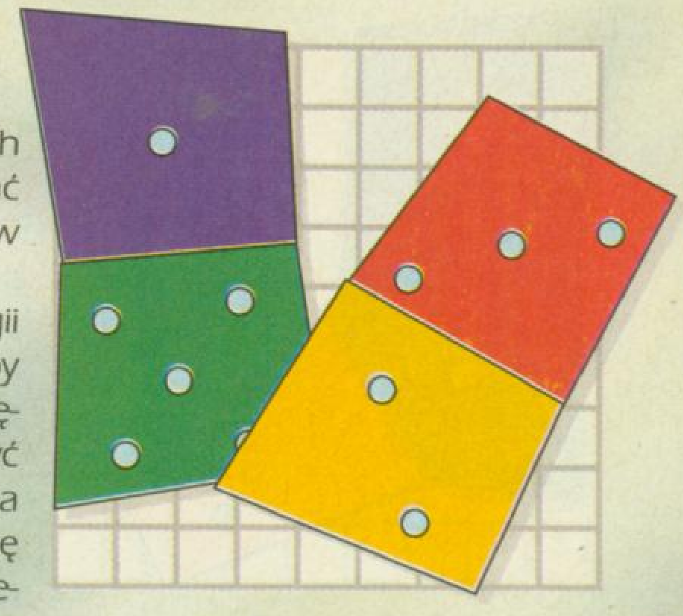
1. Obroty w roku kalendarzowym.
2. Roczne zyski.
3. Obroty w ostatnich 12 miesiącach.
4. Zapotrzebowanie i produkcja energii.
5. Zanieczyszczenie środowiska.
6. Produkcja energii na świecie.
7. Produkcja energii w naszej firmie.
8. Raport o wpływach.
9. Raport o wydatkach.
10. Lokalizacja instalacji wszystkich firm.
11. Zyski i straty.

Produkcja i wydobycie

12. Ropa naftowa.
13. Gaz ziemny.
14. Węgiel kamienny.
15. Energia nuklearna.
16. Hydroelektrownie.
17. Energia słoneczna.
18. Energia wiatru.
19. Energia geotermiczna.
20. Wykorzystanie energii pływów.

21. Bank.
22. Giełda.
23. Kontrakty.
24. Mapa występowania złóż.
25. Raport o finansach i rodzajach inwestycji wszystkich firm.
26. Lokalizacja grup badawczych.
27. Raporty grup badawczych.
28. Rekrutacja personelu do grup badawczych.
29. Lokalizacja naszych instalacji, informacja o problemach (brak produkcji, wysoki poziom zagrożenia katastrofą ekologiczną).
30. Badania naukowe.
31. Rejony o zwiększonym zagrożeniu katastrofą ekologiczną.
32. Podział terytorialny świata.
33. Ochrona, wywiad i sabotaż.

gażować największe środki. Niestety, wysoka produkcja energii nie rekompensuje zagrożenia katastrofą ekologiczną, a koszty czyszczenia terenu po wypadku – wysokie. Elektrownie atomowe są także narażone na ataki sabotażystów konkurencji. Lepiej nie inwestować w nie na początku gry. W późniejszej fazie warto je budować na obszarach o niewielkiej powierzchni lądowej i wysokim zapotrzebowaniu na energię (powyżej 4000 jednostek).

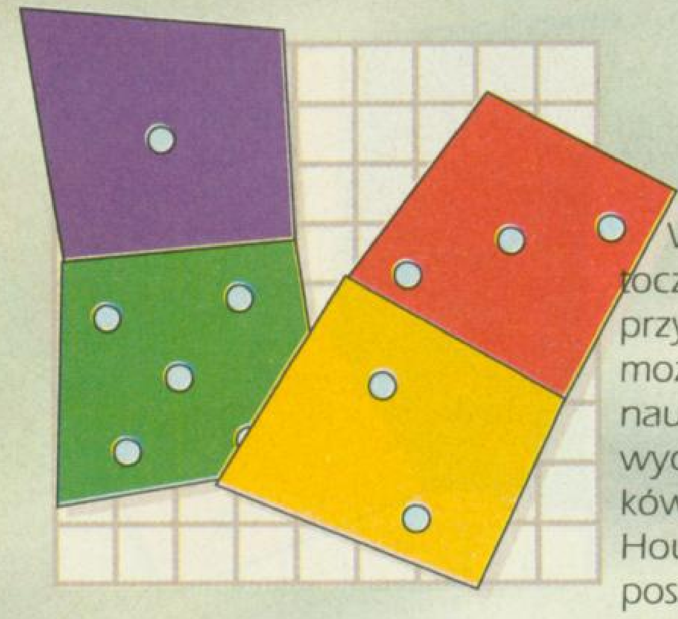


We wszystkich wymienionych elektrowniach należy budować maksymalną liczbę jednostek w każdej instalacji.

Inną formą pozyskania energii jest wydobycie surowców: ropy naftowej, gazu ziemnego i węgla kamiennego. Aby przetworzyć minerały na energię konieczna jest budowa generatora. Ropę naftową musimy ponadto przetworzyć wstępnie w rafinerii. Z leżących w większej odległości kopalni można transportować ropę i gaz rurociągami. Jednak znacznie skuteczniejsza jest budowa generatorów i rafinerii, sąsiadujących bezpośrednio z rejonami wydobycia.

W wypadku wydobycia surowców liczba jednostek w instalacji powinna być mniejsza. Najczęściej wystarczą 3—6, szczególnie dla ropy naftowej, w kopalniach węgla i gazu może być nieco więcej. Zależy to od poziomu technologicznego, zasobów oraz liczby kopalni podłączonych do generatora. Rafineria i/lub generator może nie dać sobie rady z nadmiarem surowców...

Zasoby surowców wyczerpują się podczas wydobycia. Wygodnym krzakiem w programie jest fakt, że kopalnia postawiona w starym miejscu (po



wyczerpaniu się złóż) ma dostęp do nowych złóż!

Sieć energetyczna

składa się z akumulatorów i transformatorów. Akumulatory przechowują nadmiar wyprodukowanej energii. Z transformatorów można stworzyć sieć przekaźników energii. Nie mogą być oddalone od siebie o więcej niż 5 pól. Strukturę tej sieci można obejrzeć za pomocą „nakładki" Power Network.

Przesyłanie energii to dobry pomysł. Niekiedy może zapewnić całkowite zaopatrzenie dla terytoriów o niewielkim zaludnieniu. Jest to doskonała metoda na wyprzedzenie konkurencji w walce o klientów. Najlepiej funkcjonują „sieci" składające się z 2 lub 3 generatorów. W długich liniach energia „rozpływa się". Eksperymentalna budowa transarktycznej linii przesyłowej z Alaski, przez północną Kanadę, Grenlandię i Islandię do Wielkiej Brytanii, nie przyniosła żadnych efektów...

Zjednoczone Królestwo nie otrzymało ani jednej jednostki.

Naukowcy

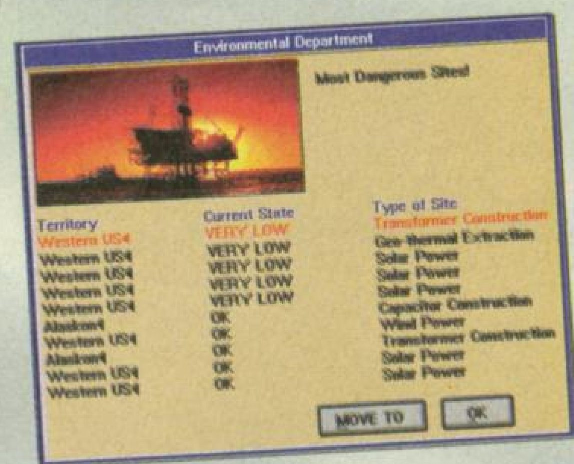
W każdej grze, której akcja toczy się w bliższej czy dalszej przyszłości, powinna istnieć możliwość prowadzenia badań naukowych i otrzymywania nowych, zadziwiających wynalazków. Podobnie jest w Power House. Niestety nie możemy poszukiwać nowych źródeł energii. Za to jesteśmy w stanie udoskonalać istniejące wcześniej metody. Z pracy naukowców uzyskujemy:

1) Wyższą wydajność instalacji. Jest to szczególnie ważne w przypadku elektrowni wiatrowych.
2) Mniejsze koszty budowy. Bardzo istotne dla energii nuklearnej.
3) Większe szanse dostępu do surowców – możliwość prowadzenia głębszych wierceń pozwala na eksploatację niedostępnych wcześniej pokładów.
4) Zmniejszone zagrożenie katastrofą ekologiczną oraz niższe koszty czyszczenia terenu. Także istotne dla elektrowni atomowych.
5) Mniejsze koszty eksploatacji.
6) Większe możliwości przechowywania i transferu energii.
7) Skuteczniejsze i dokładniejsze działanie grup badawczych, sprawdzających przydatność terenu.

Naukowców można zatrudnić natychmiast po rozpoczęciu gry. Oczywiście stać nas początkowo na kilkunastu, w najlepszym razie kilkudziesięciu. Lepiej skoncentrować się na kilku rodzajach energii, w wypadku scenariusza dziejącego się na Ziemi: geotermicznej, słonecznej i wiatru. Warto inwestować w usprawnienie grup badawczych. Wraz ze wzrostem zysków trzeba zatrudniać nowych naukowców, aż doczekamy się wielotysięcznych tłumów pracowników.

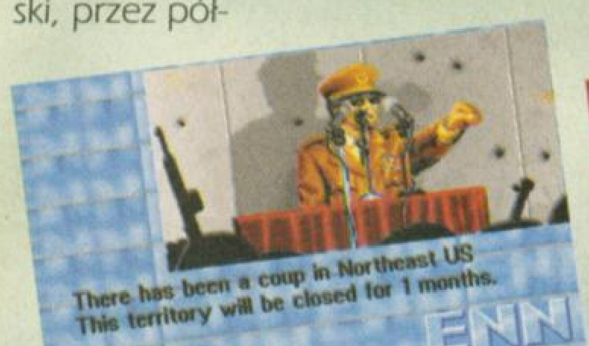
Wraz z podwyższaniem poziomu technologicznego możliwa jest modernizacja starszych elektrowni. W przypadku, gdy posiadamy dużą liczbę instalacji jest to proces dosyć kosztowny. Jednak warto to zrobić, jeżeli nie natychmiast, to przynajmniej etapami. Koszty zwrócą się dzięki mniejszym nakładom na ochronę środowiska. Wraz z podniesieniem poziomu technologicznego możemy zacząć cierpieć na... nadmiar energii. Po osiągnięciu 10. poziomu warto „rozejrzeć się po okolicy" i wyburzyć część instalacji – zmniejszą się koszty eksploatacji i czyszczenia.



















Zanieczyszczenie środowiska

to główny problem w późniejszej fazie gry. Jeżeli mamy kilkaset instalacji i znaczną przewagę nad konkurencją, to praktycznie niemożliwe jest zajęcie w klasyfikacji ochrony środowiska innego miejsca niż ostatnie. Chyba że na początku miesiąca będziemy czyścić wszystkie elektrownie! Niedoróbka...

Jeżeli zagrożenie katastrofą ekologiczną jest bardzo niskie, oczyszczanie terenu można sobie spokojnie darować. Jest to niezbyt wskazane, gdyż wymaga czasu. Niestety, twórcy gry nie stworzyli jakiegoś „automatu" do czyszczenia. Trzeba przechodzić od jednej lokalizacji do drugiej... Nie jest to zbyt interesujące zajęcie.

W wypadku niskiego poziomu zagrożenia także możemy sobie darować czyszczenie. Jednak liczba pojawiających się obszarów zagrożonych jest w tym przypadku znacznie mniejsza. Jeżeli nie mamy nic ciekawego do roboty i cierpimy na nadmiar gotówki (całkiem moż-

liwe w późniejszej fazie gry), możemy dobrodusznie zabawić się w ratowanie przyrody.

Jeżeli poziom zagrożenia jest średni, warto poważnie się zastanowić, a w przypadku wysokiego – koniecznie wyczyścić!

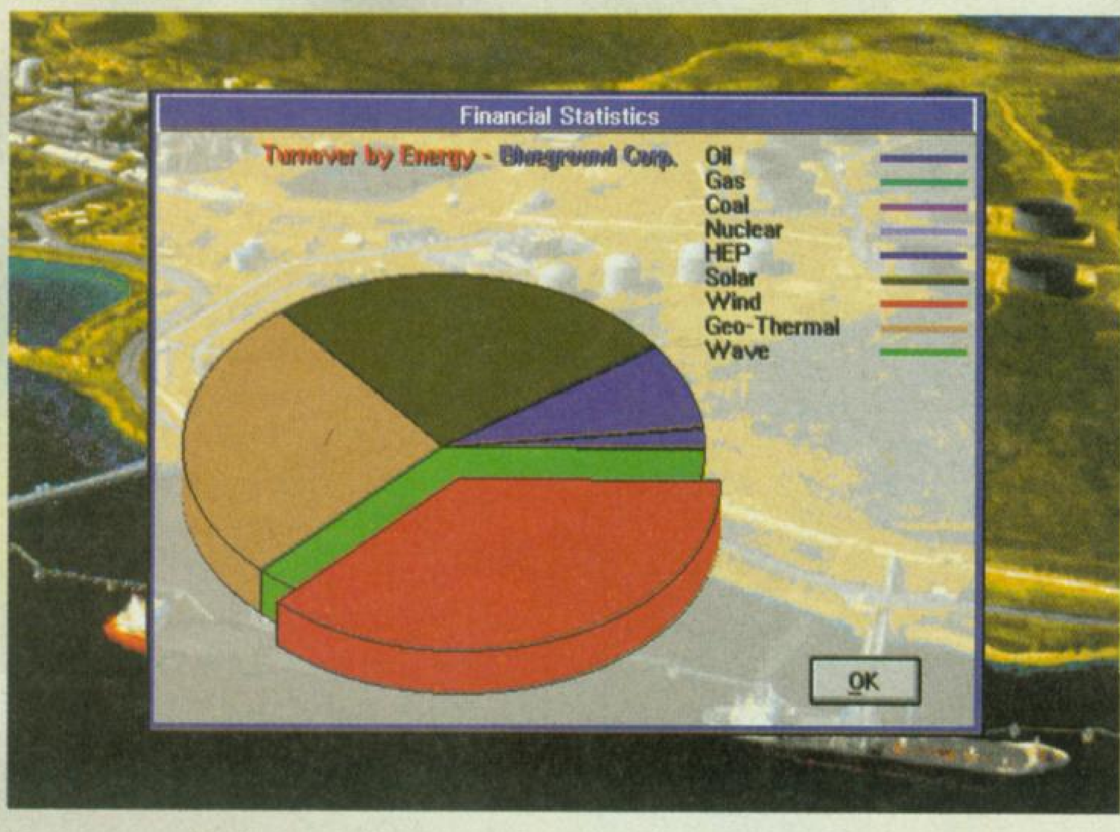
Ciekawy jest fakt, że koszty czyszczenia nie zmieniają się wraz ze wzrostem zagrożenia. Stąd poziom zanieczyszczenia zależy od naszej dobrej woli. Lepiej jednak niepotrzebnie nie drażnić odbiorców naszej energii...

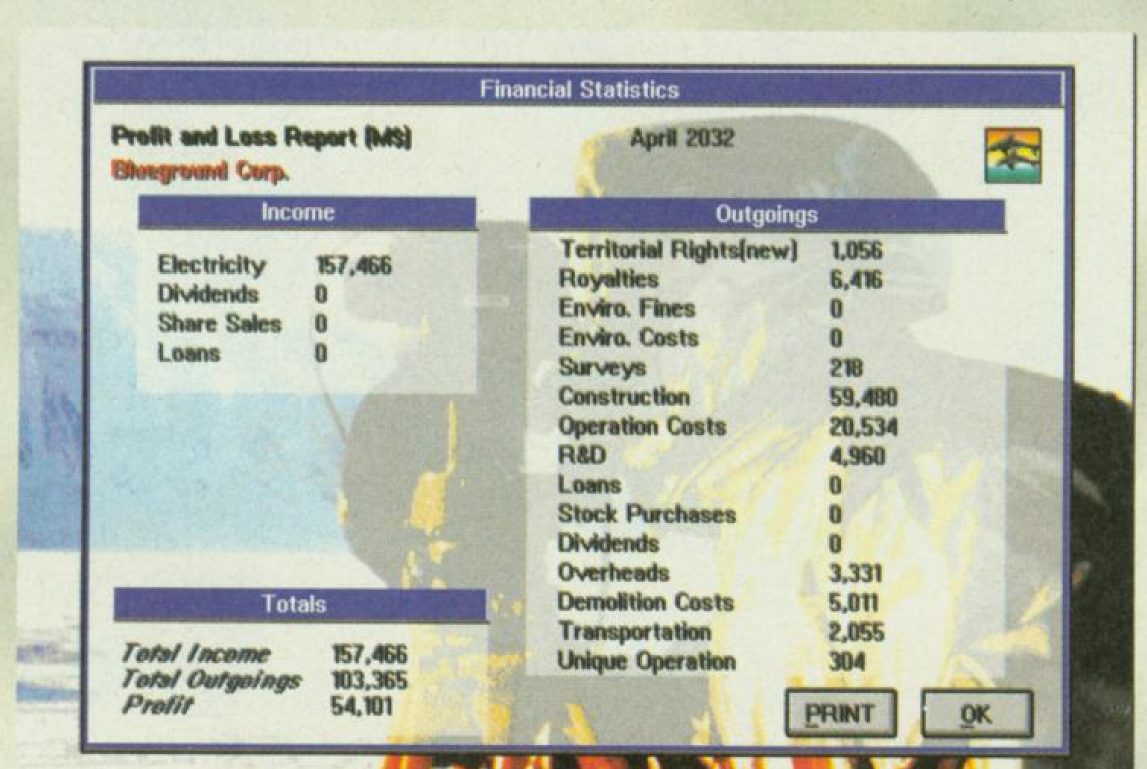


Finanse

Zyski uzależnione są od sprzedaży energii. Lepiej mieć niewielką nadwyżkę produkcyjną na każdym obszarze. Przydaje się to w wypadku udostępnienia nowego terytorium lub gdy konkurencji uda się zniszczyć jakieś nasze ważne instalacje.

Bank może nam pomóc w początkowej fazie gry. Spokojnie można się zapożyczyć, byle niewiele... Jest to dobra metoda szybkiego rozwoju przedsiębiorstwa. Czasami bank sam przekazuje nam dotację, najczęściej o śmiesznej wysokości. Lepiej natychmiast to zwrócić.







Giełda nie spełnia oczekiwań finansistów z prawdziwego zdarzenia. Jest po prostu śmieszna. Dostępne są tylko akcje 4 spółek: naszej i konkurencji – każda w liczbie 10 000 sztuk. Przeciwnicy sprzedają je po 100 w jednej transakcji. Oszałamiająca liczba...

Ochrona i sabotaż

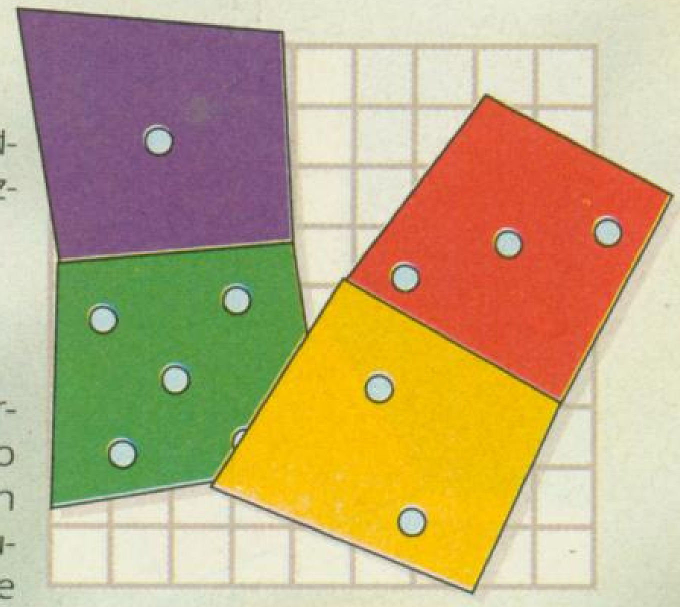
Na początku gry warto zwerbować ochroniarzy, początkowo jedną grupę, potem może ich być nawet 3. Inwigilację konkurencji można sobie spokojnie darować... W początkowej fazie gry lepiej nie walczyć nielegal-



nie z innymi firmami. Wydatki na sabotaż są całkiem spore, a ONI też lubią sobie powysadzać. Jednak, gdy obrośniemy w piórka... Dwie, trzy działające grupy sabotażystów są bardzo skuteczne. Inne działania, poza sabotażem instalacji, najczęściej nie przynoszą wielkich efektów.

Oprawa

Power House jest niezła. Grafika na dobrym poziomie, dźwięk w pierwszym momencie także, jednak na dłuższą metę mocno irytujący. Scenariusz ciekawy, przypomina nieco Oil Imperium, jednak ze znacznie rozszerzonym „asortymentem" i niestety (na szczęście?) bez elementów zręcznościowych. Pewną wadą jest fakt, że wiele zależy od udanego startu, czyli praktycznie w



znacznym stopniu od szczęścia. Ponadto na słabszym sprzęcie gra działa wolno, lepiej mieć 486DX2/66. Gra jest dobrze zrealizowana, jedna z najlepszych (o ile nie najlepsza) ze strategicznych pod Windows.

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 386, CD-ROM, 4 MB RAM, SVGA, minimum Windows 3.1.

Dystrybucja:
MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90.
Cena: ok. 60 zł.



POWER HOUSE

Impressions 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	65%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	75%

METALTECH: EARTH SIEGE

Jest rok dwa tysiące—któryś—tam... Niczym w filmie Terminator – ludzkość przegrywa wojnę o istnienie. Ludzie prowadzą do boju wspaniałe maszyny wielkości dwupiętrowego domu, wprost objuczone laserami, rakietami i szybkostrzelnymi działkami, poruszające się na dwóch „nogach" z prędkością dochodzącą do ponad 80 km/h. (Czołgi – to dawno zapomniane relikty przeszłości.) Mimo tego ludziska dostają manto, aż iskry lecą. Wrogami są podobne, inteligentne maszyny, którymi nikt nie steruje. Są to stalowi wojownicy, inteligencją dorównujący ludziom, którym właśnie ludzie dali początek! 29 listopada 2471 r. ukończono wyścig. Udało się skonstruować procesor, którego połączenia odzwierciedlały biologiczny układ nerwowy. Badania pod kryptonimem Prometheus zakończono sukcesem. Była to pierwsza „cybernetic hybrid machine", w skrócie zwana Cybridem. Maszyna ta później zbuntowała się...

Oprawa gry

Gracza wita krótkie, choć dynamiczne demo rodem z 3D Studio. Jego wspaniały podkład dźwiękowy wprowadza w nastrój. Estetyczny system menu, „mówiona" większość występujących w grze tekstów, niezła grafika samego symulatora oraz melodyjki odgrywane w menu i w czasie samej gry sprawią, że oko i ucho będzie zadowolone.

Genialnie jest zrobiona sama sceneria gry. Zachmurzony horyzont, słońce i pojedyncze chmurki na niebie. That's cool!

Herce poruszają się po płaskiej powierzchni planety, pomiędzy rozsianymi gdzieniegdzie wektorowymi pagórkami i górami. Wejście na górę przekracza możliwości maszyny. Co do samego wyglądu zewnętrznego – „łaziki" składają się z wektorowych klocków. Ponieważ grałem na komputerze z 4 MB RAM Herce, które widziałem, nie były teksturowane. Miały jednolite, szare lub czarne pancerze. Aby w pełni cieszyć się grafiką potrzeba 8 MB pamięci.

Jak już wspomniałem, zwraca uwagę oprawa muzyczna programu. Najlepsza jest nastrojowa melodia odgrywana w tle w czasie walki. Chwilę trwa cisza, zakłócana tylko odgłosami „chodu" Herca, gdy nagle zaczyna się!

Znienacka atakują Cybridy. Spokój zakłócają salwy laserów, rakiet, trzask działek i wybuchy. Po krótkiej, ale gwałtownej walce — znów cisza. Twój uszkodzo



Tak Metaltech wygląda na komputerze z 4 MB pamięci

EARTHSIEGE

SYN MARNOTRAWNY POWRÓCIŁ... Z WIELKIM DZIAŁEM W RĘKACH. SKONSTRUOWANA PRZEZ NASZYCH WSPANIAŁYCH INŻYNIERÓW ELEKTRONICZNA SZTUCZNA INTELIGENCJA WYRWAŁA SIĘ Z NIEWOLI. CYBRID MA TERAZ TYLKO JEDEN CEL – ZNISZCZYĆ LUDZKOŚĆ!

ny Herc (jeśli udało Ci się przeżyć walkę) rusza w dalszą drogę.

Nagle słychać przytłumiony warkot. To Buzzard atakuje! Lufy w górę, jest, strzelać! Kula ognia na niebie. Znów cisza... Do ponownego pojawienia się wroga...

I jeszcze drobna uwaga. Na początku warto obejrzeć demo samej walki. Pozwoli to zobaczyć, co czeka Cię w niedalekiej przyszłości. A powiadam: NIEMAŁO!

Herc

Herc (skrót od Herculan) – to maszyna kierowana przez człowieka. Armia jest uzbrojona w następujące typy Herców, dostępne w miarę zaliczania kolejnych misji:

Roadrunner – najmniejszy (5,4 m wysokości), najszybszy – 84 km/h. Generalnie, najsłabszy z Herców. Trzy węzły na uzbrojenie skutecznie ograniczają jego wartość bojową.

Outlaw – prędkość 80 km/h, 6,1 m wysokości. Również trzy węzły na broń. Lepiej opancerzony niż Roadrunner, wydaje się bardziej przydatny przy początkowych misjach, gdyż może przenosić cięższe uzbrojenie.

Raptor – godny swej nazwy. Niewielki (7 metrów wys.), szybki (76 km/h) i w miarę dobrze uzbrojony (4 zaczepy). Prawdziwy drapieżnik. Wspaniały w misjach typu „Rozpoznanie Bojem".

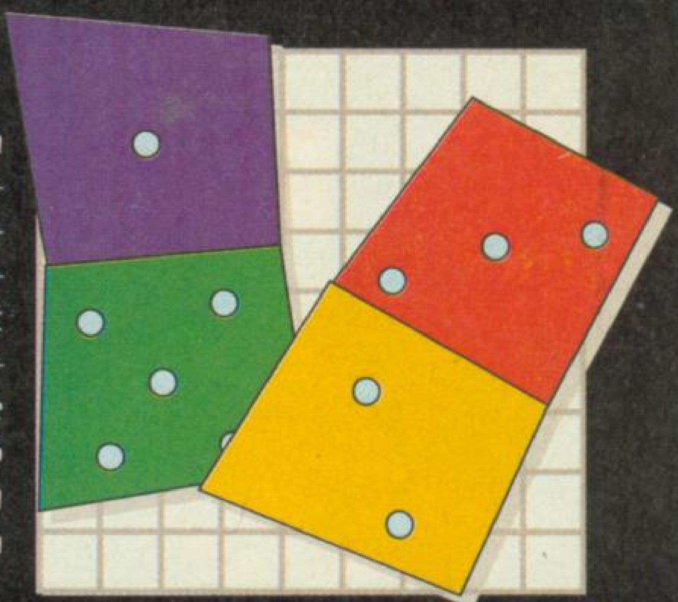
Tomahawk – 7,6 m wysokości, prędkość 71 km/h. Pięć węzłów na uzbrojenie czyni go groźnym przeciwnikiem, choć zaliczany jest do klasy Medium.

Patriot – 8,2 m wysokości, 64 km/h. Specjalnie polecany dla lubiących strzelanie rakietami. Skuteczny w walce z obiektami latającymi. Sześć zaczepów na uzbrojenie.

Rhino – od niego zaczyna się waga ciężka. 56 km/h przy 8,5 m wysokości. Siedem węzłów na broń. Idealne połączenie mocy i prędkości.

Samson – 9,2 m i 52 km/h. Osiem węzłów zapewnia wspaniałą siłę ognia. Do tego dochodzi doskonały pancerz. Idealny do misji „Znajdź i Zniszcz".

Colossus – już sama nazwa mówi, z czym mamy do naczynia (czynienia); 10,4 m wysokości, dziewięć węzłów na uzbrojenie. Najwolniejszy z Herców, osiąga jedynie 46 km/h – ale nie musi być szybki. Wystarczy, że zwróci w kierunku przeciwnika swoje lufy – parę salw załatwia sprawę. Używany do niszczenia silnych ośrodków oporu przeciwnika, nie dysponujących dużą manewrowością.



Wróg

Oto najpopularniejsze typy machin bojowych Cybrida:

Stingray – zaledwie 5,1 m, ale wyciąga ponad 80 km/h. Trzy węzły na broń powodują, iż nie jest groźny nawet dla Roadrunnera.

Buzzard – to prawdziwe diabelstwo. Nie dość, że lekko licząc wyciąga 200 (!) km/h, to jeszcze lata! Cholernie trudny przeciwnik ze względu na ruchliwość. Kilka trafień nawet laserem 100 GW przenosi go w stan błogiego odpoczynku.

Arachnitron – to bydlę nie strzela, ale jest szybkie jak Stingray.





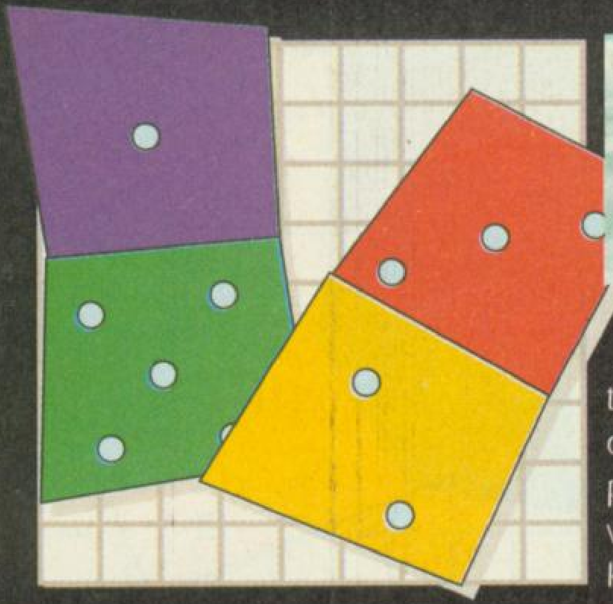




Taki malutki (1,5 m wysokości) robocik-pająk, którego niszczycielska siła objawia się w momencie, gdy dojdzie do intymnego zbliżenia z Tobą (a raczej Twoim Hercem). Wtedy eksploduje. Ten robot-kamikadze wyrządza wielkie szkody, gdyż niszczy najważniejszy z układów – nogi Herca. Bez nich przewracasz się i giniesz.

Ramses – 7,1 m wysokości i też wyciąga przeszło 80 km/h. Ma cztery węzły na uzbrojenie. Dość groźny, ale to pryszcz przy innych przeciwnikach, na których można się natknąć tylko kilka razy.

Poza wymienionymi typami spotkałem „coś" o sześciu nogach i dopiero jak odstrzeliłem dwie, to padło – miało wielką siłę ognia. Widziano też coś, co wyglądało jak Colossus! Prowadziło ogień ciągły i Herc uległ, a pilot zginął. Jak podaje wywiad, lista nie jest







pełna, gdyż wróg cały czas coś wymyśla. Należy się spodziewać spotkania nowych typów dosłownie w każdej chwili.

Walka i sterowanie Hercem

Walcząc z maszynami Cybrida należy stosować ich sposoby. Można strzelać albo w uzbrojenie wroga, co powoduje jego odstrzelenie, albo w nogi przeciwnika. Daje to taki efekt, że robot przewraca się, co oznacza zwycięstwo. Złotym środkiem jest odstrzelenie najpierw najcięższych dział wroga, a potem po kopytach! W wypadku Ramsesa, właśnie ta metoda jest najlepsza. Do lekkich robotów wal, gdzie podpadnie – i tak kilka salw załatwia sprawę.

Należy pamiętać, że lepiej poruszać się wolniej, ale mieć więcej uzbrojenia na pokładzie. Oznacza to, że należy walczyć największym z dostępnych Herców. Te słabsze można zostawić dla skrzydłowych.

Z Arachnitronami najlepiej walczyć, zasuwając na „wstecznym" całym gazem. Spowalnia to tempo ich zbliżania się.

Buzzardy to ciężki orzech do zgryzienia. Ich prędkość powoduje, że początkowo ciężko jest trafić. Na szczęście, dla wirtuoza joysticka to nie problem. Aby pozbyć się natręta obowiązkowo należy włączyć radar i namierzyć robala, aby było wiadomo, z której strony nadleci. Wtedy tylko wyceluj i traf. Buzzard jest słabo opancerzony i wystarczy kilka trafień z lekkich laserów lub dwa, trzy z lasera 300 GW.



Należy też zwrócić uwagę na taktykę walki przeciwnika. Okrąża on Twojego Herca z maksymalną prędkością i mając lufy zwrócone w Twoim kierunku wali ze wszystkiego, co ma na pokładzie. Z powodzeniem można stosować podobną metodę. Muszę dodać, że aby sprawnie sterować Hercem potrzebne są obie ręce. Prawicę umieszczamy na „manipulatorze wychyłowym", czyli joysticku, natomiast lewica jest odpowiedzialna za ruchy korpusu Herca względem jego układu ruchu, czyli nóg.

Po krótkiej praktyce (kilka godzin gry) możliwe jest opanowanie walki na tyle, aby wyłączyć nieśmiertelność i grać „uczciwie", przynajmniej przeciwko słabszym Cybridom.

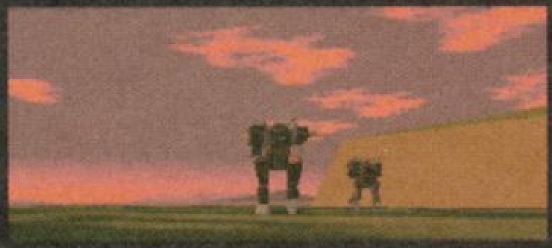
Polecam też korzystanie z myszy, co ułatwia wszelkie kontakty z kumplami (czyt. podwładnymi) i upraszcza w ogóle posługiwanie się urządzeniami zainstalowanymi w kokpicie.

Uzbrojenie

Na początek przedstawmy broń energetyczną. Wymaga ona sprawnych układów Herca i jej skuteczność maleje w miarę niszczenia Twojego pojazdu.

Lasery – występują trzy rodzaje: 100 GW (gigawatów), 200 GW i 300 GW. Im większa moc, tym większy zasięg i skuteczność, ale i większa masa (ważne w przypadku mniejszych Herców) oraz dłużej się ładują po przegrzaniu. Generalnie – najskuteczniejsza i, co za tym idzie, podstawowa broń.

Działo elektronowe (ELF) – bardzo skuteczna broń, niestety o małym zasięgu. Przy trafieniu powoduje eksplozję wszystkich elementów wybuchowych (np. rakiet) przenoszonych przez cel. Unieruchamia, bez zniszczenia samej struktury przeciwnika.



Strzelba elektromagnetyczna (PBW) – średni zasięg, ale jaka skuteczność – autorzy gry nazwali tę broń „an electromagnetic shotgun". Niestety, jej wadą jest długi czas ładowania po strzale. Wtedy Herc nie może strzelać z innych broni „energetycznych".

Działo plazmowe (EMP) – niszczy tarcze (pole siłowe) i uzbrojenie przeciwnika, ale nie czyni szkód pancerzowi i strukturze Cybrida. Średni i duży zasięg.

Broń strzelecka

Występują trzy typy – działka obrotowe kalibru: 20 mm, 35 mm i 50 mm. Szybkostrzelność – 2000 strz./min. Potrzebują minimalnej energii do funkcjonowania, w związku z tym stosuje się je przy dużych uszkodzeniach Herca, gdy broń energetyczna już nie działa. Wady: krótki zasięg, łatwość uszkodzenia przez nieprzyjaciela i ograniczony zasób amunicji.

Rakiety

Pociski kierowane mogą być ładowane w zasobnikach po 6, 8 i 10 sztuk. Niezłe, ale ich liczba nakazuje użycie tylko w ekstremalnych przypadkach. Duża siła ognia. Występują następujące typy:

Pociski naprowadzane półaktywnie (SARH) – wymagają prowadzenia celu radarem do momentu trafienia. Można je dosyć łatwo zmylić paskami folii aluminiowej, wystrzelonymi przez cel.

Pociski naprowadzane aktywnie (ARH) – wymagają tylko wyznaczenia im celu i odpalenia. „Fire & Forget" – życie stało się prostsze! Niestety, można je zmylić, używając zasobników ECM.

Pociski antyradarowe – na-



prowadzają się na czynne radary, zainstalowane na Cybridach. Można je łatwo zmylić przez wyłączenie radaru-celu. Ich zaleta to skrytość ataku – nie uruchamiają alarmu ostrzegającego o rakiecie i nie wymagają uaktywniania własnego radaru do ataku.

Rakiety elektro-optyczne (EO Missiles) – naprowadzane wizualnie przez pilota Herca. Zaleta – ten pocisk nie może być zmylony przez cel. Wada – zajmuje uwagę pilota podczas walki. Ty walisz do jednego, a reszta obrabia Ci pojazd, aż iskry się sypią. Nie polecam!

Do tego dochodzi jeszcze jeden rodzaj wyposażenia – ECM-POD. Pozwala uniknąć ataku rakietowego Cybrida.

Misje

Misje serwowane przez program oparte są na jednej zasadzie: przejść od punktu A do punktu B trasą wytyczoną przez cztery (zazwyczaj) waypointy. Wariantów zadań jest osiem:

Reconnaisance – rozpoznanie, należy przejść po wyznaczonym terenie, poznając siły Cybrida, jakie na nim stacjonują, bez atakowania ich.

Scout – w skrócie można to określić jako rozpoznanie bojem.

Patrol – zwykły patrol na własnym terytorium. Bułka z masłem, dopóki nie pojawią się większe siły intruzów.

Raid – wyprawa „piracka” na wrogie terytorium w celu zmasakrowania zaplecza.

Scramble – Cybrid atakuje Twoją bazę. Musisz zatrzymać siły agresora, zanim zniszczy Twój dom (i garaż Twojego Herca).

Search & Rescue – musisz odnaleźć ludzi, zanim zrobi to Cybrid, i zabrać ich do bazy.

Strike – odwrotność Scramble. Teraz Ty musisz odnaleźć bazę Cybrida i spowodować, żeby stała się wspomnieniem.

Escort – tradycyjne eskortowanie konwoju wiozącego nową technologię, Herca lub uzupełnienia. Musisz pomóc im dotrzeć do miejsca przeznaczenia.

W większości misji dowodzisz grupą składającą się z 2—4 Herców. Musisz pamiętać, że nie jesteś sam i wydawać podwładnym rozkazy. Inaczej nie będą walczyć i sami zostaną szybko zniszczeni.

Najważniejszy jest bezpośredni cel misji. Nie możesz doszczętnie demolować wszystkich maszyn Cybrida. Część należy unieszkodliwić, nie niszcząc i wykorzystać do wykradzenia nowych technologii. Jest to cel odległy, ale osiągnięcie go pozwoli na udoskonalanie Twojego Herca. Staraj się zniwelować przewagę Cybrida wszelkimi możliwymi metodami. Dodatkowo jest to ważne, gdyż grając „w karierę” musisz wzmacniać siły swojego zespołu. Jedyną możliwością jest ściąganie części rozwalonych wrogów z pola walki i budowanie z nich nowych, większych i lepiej uzbrojonych Herców. Tylko w ten sposób wygrasz. Nikt nie ofiaruje Ci nowego Herca w miejsce zniszczonego.

Na koniec najważniejsze! Po KAŻDEJ misji musisz naprawić uszkodzenia pojazdów Twoich ludzi i swojego. Zawsze należy rozpoczynać nową walkę w pełni sił, gdyż tylko po skończeniu misji masz czas na naprawy. Raz wróciłem z rozpoznania z uszkodzoną nogą i w następnej walce właśnie w nią waliły wszystkie Cybridy. Zaprawdę, powiadam Wam: NIEDŁUGO! I ległem wielką zmożony boleścią na czerwonej (!) ziemi.

Podsumowanie

Jest to gra, należąca do nowego gatunku – symulatorów kroczących maszyn bojowych przyszłości. Jej zalety to: ogromny obszar, po którym można się poruszać, realne odwzorowanie sterowania wielotonowym kolosem, szybka akcja oraz grafika i dźwięk. Praprzodkiem tego gatunku była nieudana w sumie gra Xenobots, ale Earth Siege, choć pomysł ma podobny, bije tamtą na głowę. Choćby tym, że w Xenobots obraz „przewijał się” płynnie, jakby pojazd jechał na kołach, a tutaj mamy złudzenie chodu, podobnie (a nawet lepiej) jak w Doomie. Wad praktycznie brak, choć na pewno przyjemniej by było skasować wrogie miasto (jak w Iron Assault), niż rozwalać bezduszne, choć cholernie inteligentne maszyny.

W sumie jest to dobry wybór także dla gracza lubiącego gry a la Doom, z uwagi na opcje nieskończonej amunicji i nietykalności, oraz dla osób lubiących symulatory wszystkiego.

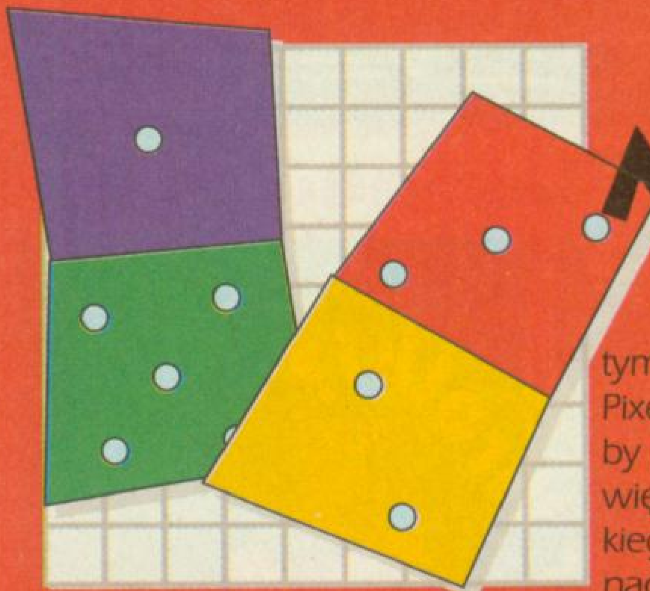
A osiągnięcia programistów? Promień lasera nareszcie ma prędkość niemożliwą do określenia – po prostu jest to błysk. Do tego pełna niebezpieczeństw kariera, no i najważniejsze! Znów trzeba ocalić ludzkość zagrożoną w wyniku własnej działalności. Pomysł oklepany, ale wykonanie w stu procentach warte uwagi.

Wiktor Kozłowski

PS Dziękujemy firmie CD Projekt za udostępnienie oryginalnej kopii gry.

METALTECH: EARTH SIEGE
Dynamix 1995
Zręcznościowo-symul.
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	95%
Grywalność	85%
Pomysł	100%
Ogółem	90%



MISJA HAROLDA

Grupa Art4 zaistniała na naszym rynku dzięki produkcjom Mentor i Eksperyment Delfin. Ich najnowsza propozycja, Misja Harolda, jest grą zupełnie odmienną i, w gruncie rzeczy, bardziej nowoczesną. Chociaż, jeśli jej się dobrze przyjrzeć, można zauważyć częściowy powrót do dobrych tradycji Mentora.

Co jest grane?

Cała historia jest dosyć skomplikowana. Wyobraźcie sobie, że sieć komputerowa – to jeden wielki wszechświat (wszechsystem), dzielący się na różne systemy. Jednym z nich jest system Pixeli. Mieszkające tam stworki żyją raczej pokojowo i stronią od większych rozrób. Są oczywiście wyjątki w postaci najemnika Harolda, który gotów jest wziąć udział w każdej akcji, jeżeli tylko mocodawca jest w stanie mu zapłacić. To jednak wyjątek potwierdzający regułę.

W sąsiednich systemach jest zupełnie inaczej. Żyją tam ludki chciwe i zawistne, które tylko marzą, aby zawładnąć rozwiniętym technologicznie systemem Pixeli. Nie są jednak na tyle głupi, by pchać się w kłopoty. Wysyłają więc słynnego wojownika – Wielkiego Wirusa, by ten zapanował nad Pixelami. Jak zaplanowali, tak się stało. Mister WW nie tylko przejął kontrolę nad regionem, lecz na dodatek obrzydził życie jego mieszkańcom.

Od tamtej pory tajne służby DSS (takie ichniejsze SB) czuwały, by żaden Pixel nie sprzeciwił się Wirusowi. Jak w każdym normalnym świecie, tam również powstała opozycja, lecz podzieliła się na dwie oddzielne organizacje, które walczą ze sobą (szczerze mówiąc, można od tego wszystkiego dostać kota). Teraz Harold, wyżej wymieniony najemnik, ma przywrócić równowagę w państwie, pozbawiając Wirusika władzy. No, udało się przebrnąć przez fabułę...

Prezencja

Co zmieniło się w porównaniu z grami Mentor i Eksperyment Delfin? Praktycznie wszystko, zaczynając od wykonania, a kończąc na obsłudze gry. Została znacznie powiększona liczba lokacji i postaci. Z tymi ostatnimi można naturalnie rozmawiać, ale o tym trochę dalej.

Grafika jest wspomnianym powrotem do mentorowych tradycji. Narysowana została ze sporym rozmachem, gdzieniegdzie można zauważyć niewielkie digitalizowane zdjęcia. Słaby punkt większości polskich gier, czyli animacja postaci, został tu w niewielkim stopniu poprawiony. Nie mogę więc powiedzieć, że wykonanie graficzne jest oszałamiające, lecz nie ma się czego wstydzić.

O dźwięku mógłbym napisać niemalże to samo, choć jest on odrobinę gorszy. Spora liczba modułów, które zmieniają się co kilka plansz, tworzy odpowiedni nastrój. Przyczepić się mogę jedynie do zbyt małej liczby sampli. Efektów dźwiękowych nie ma dużo, przeciętnie kilka na planszę. Na szczęście, są one w miarę ciekawe i nie wywołują odruchów wymiotnych.

Sterowanie bohaterem

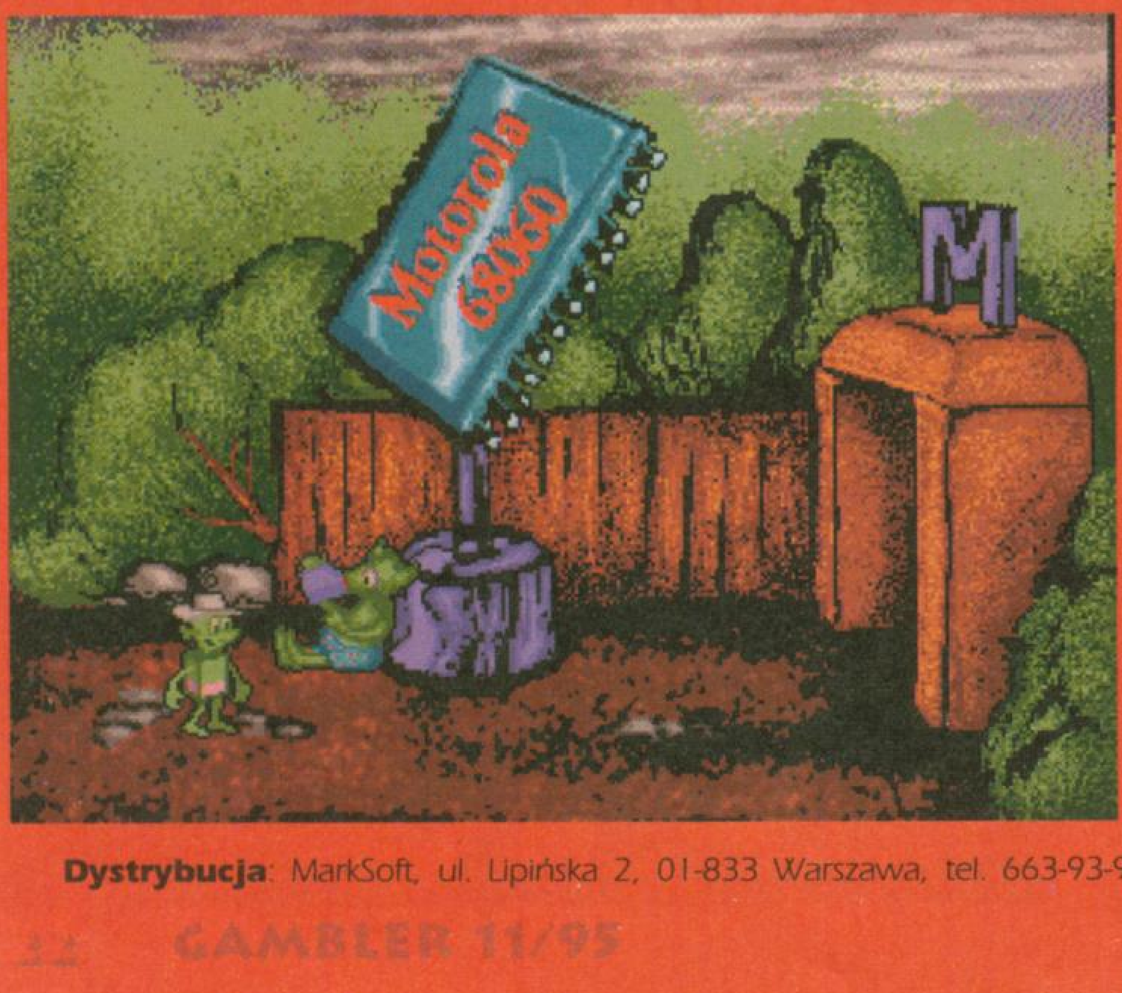
Tutaj nie napiszę wiele. Zgodnie z najnowszymi trendami sterowanie zostało uproszczone do minimum. Wystarczy najechać wskaźnikiem myszy na dany obiekt i kliknąć, a odpowiednia czynność zostanie wykonana. Jedynie opcja łączenia obiektów wymaga kliknięcia na dodatkową ikonkę, jednak uważanie tego za niedogodność byłoby po prostu idiotyzmem.



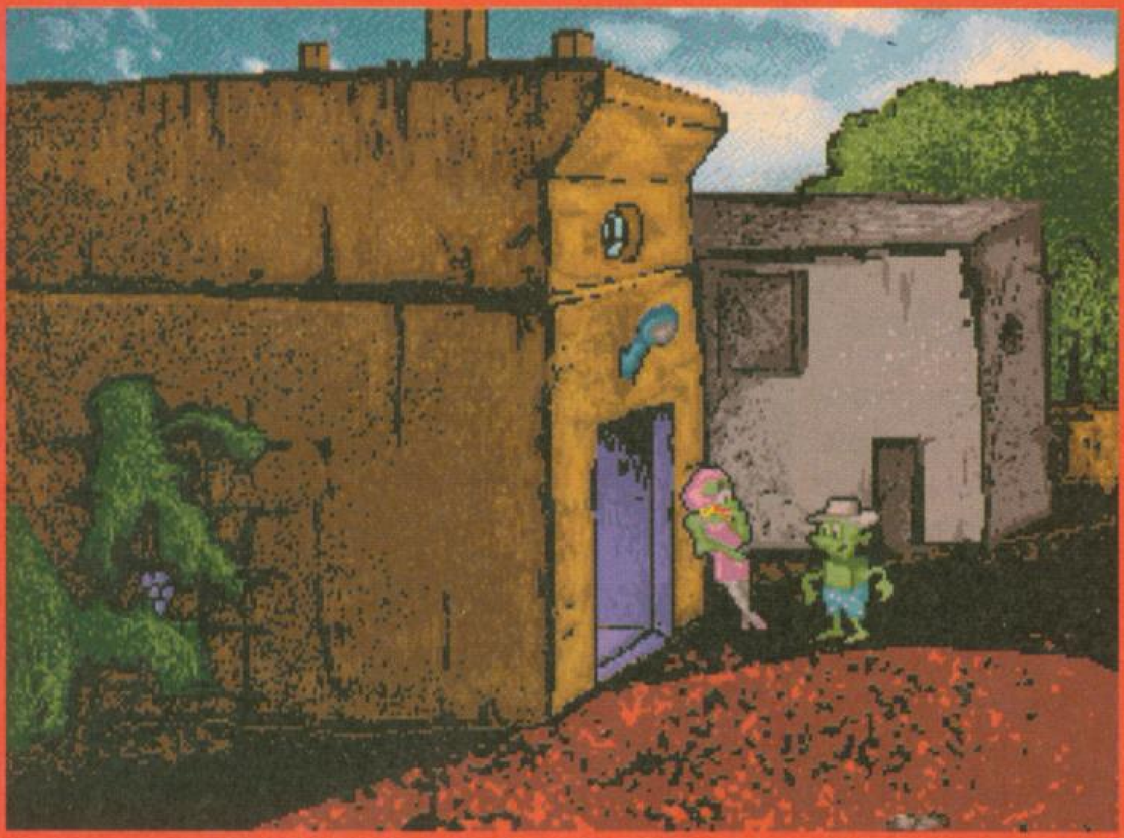
„Inteligencja" głównego bohatera jest wystarczająca, nie ma większych problemów z jego poruszaniem się. Nie zdarzyło mi się, by został gdzieś „przyblokowany". Właściwie jedyną wadą jest to, że po wysłaniu Harolda do innej planszy nie można go zawrócić.

Gramy!

Nie odkryję Ameryki stwierdzeniem, że granie w Misję Harolda polega na dwóch rzeczach: zbieraniu i używaniu przedmiotów oraz prowadzeniu rozmów. O ile



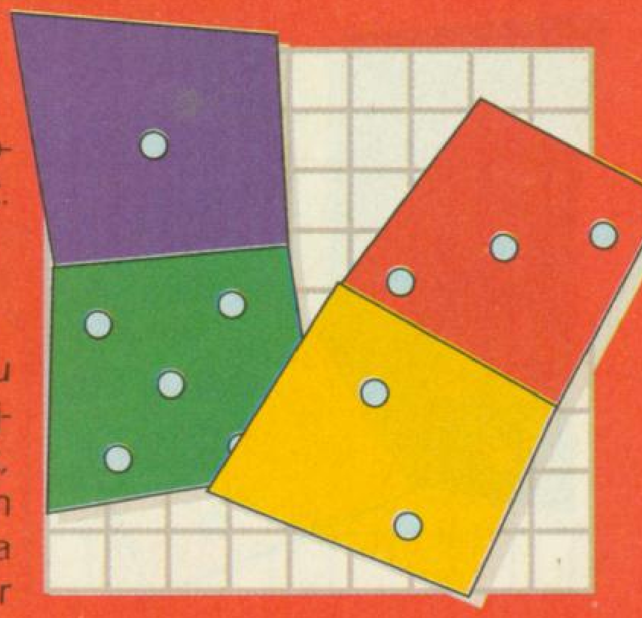
Dystrybucja: MarkSoft, ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa, tel. 663-93-90, Cena: 50 zł.



to pierwsze nie wymaga większych wyjaśnień, o tyle rozmawianie jest bardziej skomplikowane. Przede wszystkim, w tej grze bardzo łatwo zginąć (podobnie jak w większości przygodówek Sierry On-Line) lub utracić informację, jeśli się nie podgadało zbyt wiele. Nawet pozornie niewinne pytanko może rozmówcę doprowadzić do szału. W związku z tym nie należy raczej używać zwrotów typu „Odczep się", czy „Spadaj" na początku rozmowy. Tak naprawdę, radzę nie używać ich w ogóle. Może się bowiem okazać, że gość, którego tak niemile potraktowaliśmy, będzie nam potrzebny w dalszej części gry. Jeżeli rozmowa okaże się udana i wszystkie potrzebne informacje zdobyte, radzę zrobić save.

Podobnie jak autorzy ogromnej większości współczesnych przygodówek, twórcy Misji Harolda nie ustrzegli się wielu bezsensownych sytuacji. Mam tu na myśli momenty takie, jak: „dostajesz klucz, który nie pasuje do drzwi. Musisz więc rozkopać nim miękką ziemię leżącą na środku celi". Marzy mi się powrót do starych spectrumowskich czasów, gdy w grach przygodowych (wówczas czysto tekstowych – ilu jeszcze takie pamięta?) królowała logika.

Stopień trudności Misji jest wyższy niż poprzednich gier grupy Art4, co nie znaczy, że gra jest nie do przejścia. Wystarczy pewna dawka logiki, znacznie więcej abstrakcyjnego myślenia i można grać.

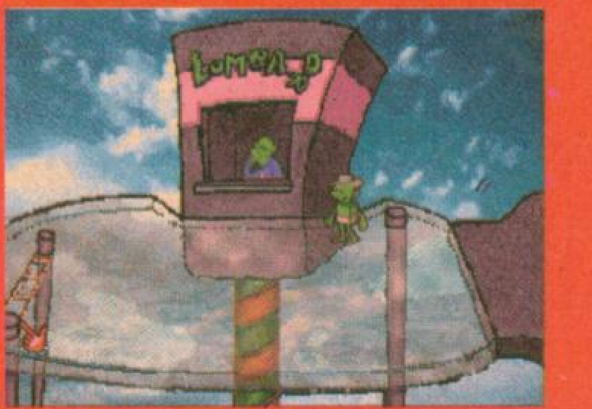


Szczegóły techniczne

Bogactwo grafiki i dźwięku wymusiło dużą objętość gry. Zajmuje ona teraz dziesięć dyskietek, co jest jak na razie rekordem wśród polskich gier na Amigę. Na szczęście dołączony jest instalator na twardy dysk, z którego od razu skorzystałem. Jak słuszna była to decyzja, okazało się w jakiś czas później, gdy próbowałem zagrać w tę grę z dyskietek. Niestety, jest to katorga. Pomijając ową liczbę dysków, czas ładowania scenerii jest tak długi, że skutecznie likwiduje przyjemność grania. Szkoda, bo gierka jest naprawdę interesująca. Znacznie lepiej jest w wypadku posiadania „twardysku". Cóż, czas leci i bez twardego ani rusz. Inną rzeczą, denerwującą najbardziej właścicieli starszych modeli Amisi, jest język programowania użyty przy pisaniu Misji Harolda, sławny AMOS. Tak naprawdę, to jeżeli ktoś ma Amigę wolniejszą niż „tysiącdwusetka", na dodatek bez twardego dysku, to lepiej niech uważa, kupując Misję Harolda. Nawet jeżeli do dyspozycji jest rozszerzona pamięć, niewiele to pomoże, gdyż program zdaje się nie zauważać wszelkich dodatków.









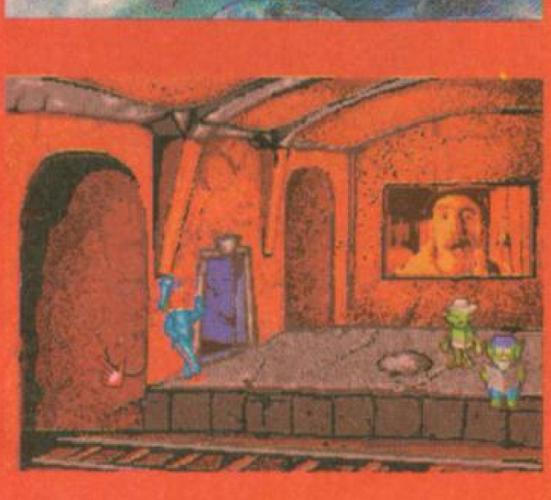
I na koniec

Sądzę, że mimo wspomnianych ograniczeń i wymagań, Misja Harolda jest ciekawą gierką, znacznie lepszą od jej poprzedników. Jeżeli posiadasz komputer w odpowiedniej konfiguracji (zalecam HDD), kup tę grę. W przeciwnym wypadku radziłbym się zastanowić.

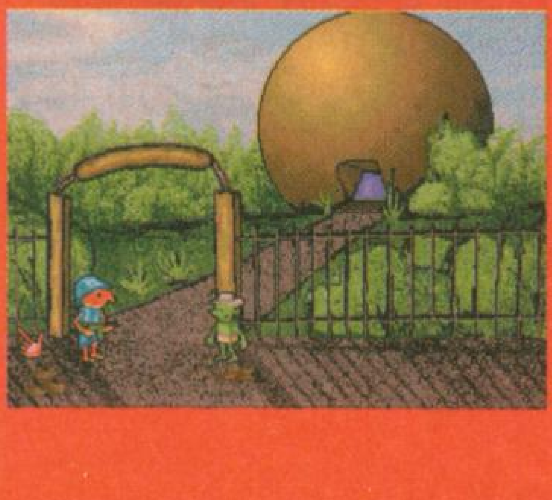
Przemek Jędrzejczyk







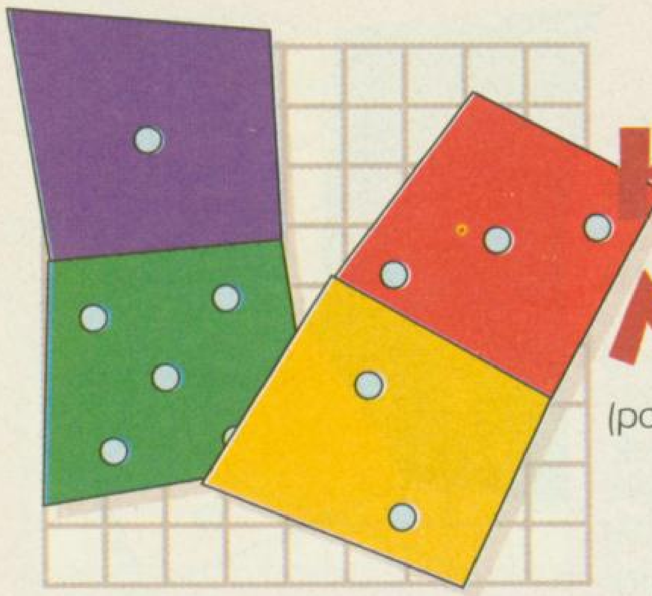




MISJA HAROLDA

MarkSoft 1995
Przygodowa
Amiga

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	75%
Ogółem	75%



KONKURENT KSIĘCIA MACHIAVELLEGO

Jeśli nie zniechęciła Was niezbyt pochlebna recenzja tej gry w poprzednim numerze naszego pisma, proponuję bliższe spojrzenie na Marco Polo. Jakkolwiek nie jest to gra roku, miłośnicy handlówek otrzymają teraz trochę więcej informacji na temat tego, skądinąd niezłego (jeśli chodzi o oprawę multimedialną), produktu firmy Infogrames.

Wielbłądem przez Azję

Akcja gry toczy się na olbrzymim terytorium Bliskiego Wschodu (bez Arabii Saudyjskiej), Persji, Mongolii, Tybetu i Chin. Śladami słynnego kupca podróżujemy przez Azję, spekulując lokalnymi towarami. Podobnie jak w klasycznym Elite, w świecie Marco Polo nie tylko pieniądze się liczą. Ważnym miernikiem sukcesów będzie sława, jaką Twoje imię zyska na dworach i dworkach średniowiecznej Azji. Musisz też dać się poznać dzięki wypełnianiu misji (poza główną działalnością).



Porterage – nabycie parku maszynowego – wielbłądy, konie itp.
Escort – na niebezpiecznych szlakach niezbędna!
Food – aby zaopatrzyć się w żywność dla siebie i towarzyszy.
Strategy – ustawienie szyku w drodze.
Suburbs – powrót do głównego ekranu.

Ceny i negocjacje

Negocjacje cen (w weneckich Saggach) – to główny element gry, mający wpływ na jej niewielką oryginalność i zarazem duże skomplikowanie operacji handlowych. Zgodnie z realiami historycznymi, geograficznymi i jakimi tam jeszcze, cała zabawa z handlem polega na – wyolbrzymionym do rozmiarów dewiacyjnych – targowaniu się.

1 – Twoje pieniądze.
2 – ile towaru kupiec ma w magazynie lub ile Ty posiadasz.
3 – ile miejsca zajmuje ta ilość towaru w Twojej karawanie/maksymalna pojemność Twojej karawany.
4 – pierwsza propozycja kupca.
5 – ile jednostek towaru chcesz kupić (lewą myszą zwiększasz, prawą zmniejszasz).
6 – Twoja kontrpropozycja ceny za jednostkę (te same zasady zmiany wartości).
7 – ilość x cena, klikając tu przedstawiasz ostatecznie swoją propozycję lub akceptujesz propozycję kontrahenta.
8 – wyjście z transakcji – w dowolnym momencie.

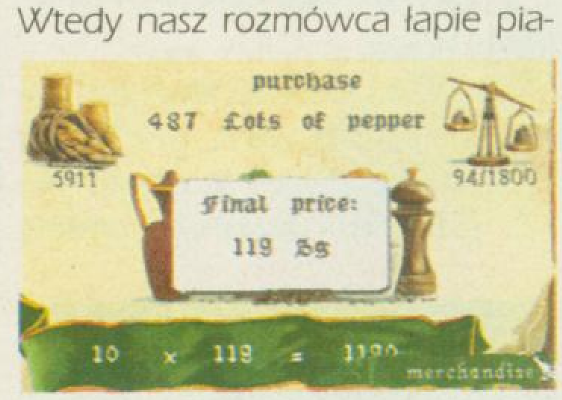


W tym konkretnym przykładzie kupiec chce 119 za jednostkę pieprzu. Cena ta wydaje mi się (niesłusznie) bardzo przesadzona i proponuję 10x30 = 300, czyli 10 jedn. pieprzu po 30, co wynosi 300. Klikam na sumę – przedstawiam swoją propozycję.



Zarówno przy kupowaniu, jak i sprzedawaniu, człowiek po drugiej stronie lady proponuje swoją cenę. Jest to pierwsza z maksymalnie czterech ofert, jakie padną z jego strony. Tu też zaczyna się cała trudność spekulacji w Marco Polo. Otóż nigdy nie wiadomo, jak się do tej ceny ustosunkować. Niektórzy kupcy walą z grubej rury – podają stawkę kilkakrotnie niższą od tej, po jakiej chcą kupić lub za jaką są w stanie sprzedać. Inni nie szaleją i ich propozycje w niewielkim stopniu odbiegają od rzeczywistej wartości rynkowej. W tym drugim przypadku łatwo przeholować i kontrować wielokrotnie niższą/wyższą stawką. Wtedy nasz rozmówca łapie pianę i wycofuje się z targowania za pomocą techniki „leave—it—or—take—it", czyli albo zgadzasz się na pierwszą cenę, albo spadaj. Pamiętaj, by nigdy nie akceptować takiej propozycji. Kupiec na pewno trochę Ci poluzuje — tylko nie tak bardzo, jak byś chciał. Wyjdź więc z okna transakcji i wejdź jeszcze raz. Tak samo, jeśli kontrahent zgadza się na Twoją cenę wcześniej niż za czwartym razem (czyli ostatecznym podejściem do targów) – oznacza to, że byłeś za miękki. Na pewno zgodzi się on i na więcej/mniej (zależy, czy kupujesz, czy sprzedajesz). Wyjdź więc z okna i wróć – tylko nie zapomnij podnieść (lub obniżyć) poprzeczki. Najlepiej prześledzić operację targowania na zamieszczonych obok ilustracjach.

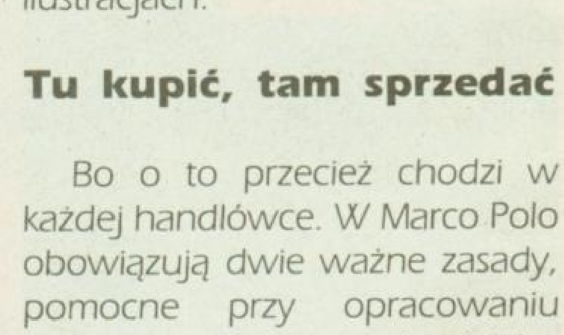




Whoaa! Komuś puściły nerwy. Albo bierzemy ten pieprz w cenie 119 za jednostkę, albo droga wolna. Kupca zdenerwowała zbyt niska oferta. Na naszym pasku pojawiła się już jego cena (10x119 = 1190) i gdybyśmy teraz kliknęli na sumę 1190 – zrobilibyśmy głupstwo. Te pertraktacje są już stracone i nie pozostaje nam nic innego, jak wyjść („Róg kartki" z napisem „Merchandise") i zaraz wrócić.

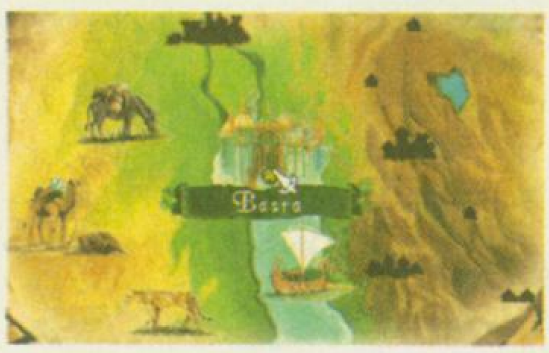
Tu kupić, tam sprzedać

Bo o to przecież chodzi w każdej handlówce. W Marco Polo obowiązują dwie ważne zasady, pomocne przy opracowaniu „route", czyli rentownych szlaków handlowych. Po pierwsze – najlepiej kupować w małych wsiach (w grze wyraźnie widać rozróż-



Kupiec trzyma się starej ceny. Przy drugim podejściu jestem już ostrożniejszy i proponuję 50.

nienie wielkości osiedli ludzkich na wspaniałych pod względem graficznym mapach). Tam dany towar (pieprz, jedwab czy wełna) jest produkowany. Natomiast sprzedaż należy prowadzić w dużych miastach, gdzie rynek jest chłonny. Warto też wcześniej zorientować się (opcja „Purchase"), czy dany towar jest w mieście sprzedawany. Jeśli tak, to albo go tu wytwarzają, albo mają nadwyżki na rynku – w obu przypadkach jedź gdzie indziej. Jeśli chcesz poważnie pograć, ważne jest, abyś zrobił sobie tabelkę i wypełniał ją sukcesywnie w miarę odwiedzania coraz to nowych



miast. Drugą, nie mniej ważną, zasadą jest kupowanie zawsze po minimalnej, a sprzedawanie po maksymalnej cenie, jaką zaakceptuje Twój kontrahent. To prawdziwa sztuka, nie opanowawszy jej – możesz stracić nawet na najbardziej dochodowym szlaku.

Encounters, czyli spotkania na szczycie

W każdym mieście lub wsi (z nielicznymi wyjątkami) możesz skorzystać z opcji Encounters (spotkania). To jedyny moment, kiedy możesz podjąć się misji. Z reguły spotykasz kogoś, kto prosi Cię o przysługę (nie za darmo oczywiście). Czasami jest to przywiezienie niedostępnego w tej okolicy towaru, czasami coś bardziej



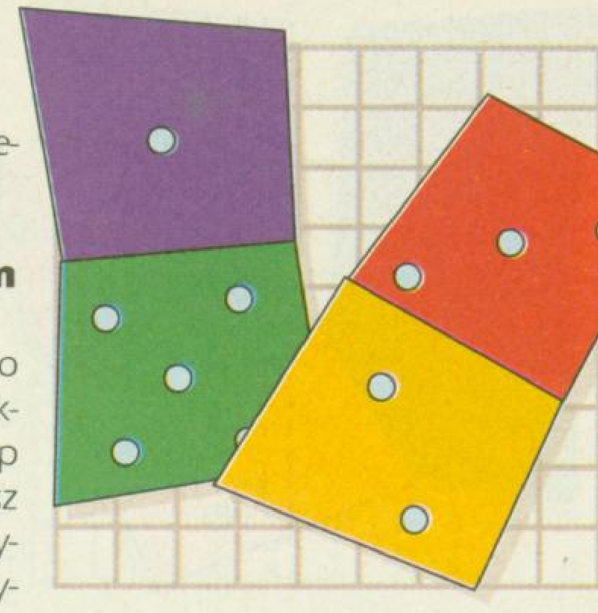
Caravan Camp – okno oprowiantowania, wynajęcia eskorty i środków transportu. Tam także ustawiasz szyk karawany (Strategy).
Town Centre – czyli wejście do miasta, handel oraz Encounters.
Trip – aby ruszyć dalej (nie zapomnij o jedzeniu na drogę).
End of Week – aby nieco odpocząć.



skomplikowanego. W tym drugim wypadku zabawa ogranicza się do dotarcia do innego miasta i dokonania tam następnego Encounters. Jeśli nie ma nikogo „po prośbie" to zdarza się, że w miejscowej karczmie sprzedadzą Ci (dosłownie) wiadomość o zyskownym szlaku lub ostrzegą przed niebezpieczeństwem na drodze.

Karawana: zrób to sam

Na początek masz jednego wielbłąda z woźnicą. Gdy zabraknie Ci miejsca na towary, dokup sobie więcej wielbłądów. Możesz też nabyć konia lub wóz, albo wynająć tragarza pieszego. Za wynajęcie płacisz jednorazowo, ale musisz potem codziennie karmić tragarzy lub woźniców. Podobnie jest z eskortą, niezbędną na niebezpiecznych szlakach. Tu znowu wybór leży między prostymi knechtami, łucznikami lub wykwalifikowanymi rycerzami. Te opcje mogą zmieniać się w zależności od uwarunkowań geograficznych. Nie zapomnij o rozlokowaniu ludzi w szyku (Strategy).



Wady

Po pierwsze – instrukcja: dużo w niej błędów merytorycznych.

Po drugie: ostrzegam przed grą posiadaczy Gravisa. Na SBOS speeche chodzą fatalnie – gadki plują i zacinają się. Bez Sound Blastera (lub jego emulacji) gra w ogóle się nie odpali.

Marcin Grabski

PS Grę zamierza sprowadzić do Polski firma Mirage.

MARCO POLO
Infogrames/Philips 1995
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	55%
Pomysł	40%
Ogółem	70%



Kupiec przebija 84. Jak widać: każdy obniży cenę, trzeba tylko zachować dobre maniery. Ja swoją cenę łaskawie podnoszę do 60. Klikam na sumę „600".



Kolega zszedł już (umiarkowanie) na 72. Tak samo postąpiłem i ja, wchodząc na 65. To przedostatni etap pertraktacji.



Ostateczna, czwarta cena nie podlega już targowaniu się. Z reguły stoi pośrodku między ofertami z trzeciego etapu. Możesz ją albo zaakceptować, klikając na sumę ogólną (w tym wypadku 10x68 = 680), albo odrzucić, wychodząc do głównego menu („róg kartki"). Prowadząc negocjacje w opisany sposób masz pewność, że lepszej ceny w tym mieście nie dostaniesz.



Tu ustawia się szyk w karawanie. Jest tylko jedna reguła – towary do środka, obstawa na boki. Pamiętaj, aby odwiedzić to miejsce, gdy dokupisz jakiś środek transportu albo wynajmiesz kogoś do eskorty. Używając skrzyni w dolnym rogu, możesz pozbyć się zbędnego balastu (który ciągle pobiera swoją porcję żywności).

PYROTECHNICA

We wrześniowym numerze Gamblera mieliście okazję poznać moje wrażenia z przejrzenia jednej z najnowszych produkcji Psygnosis — Pyrotechniki. Dałem jej całkiem wysokie noty, sądzę więc, że zasługuje na jeszcze parę zdań. Przedstawiam zatem opis Pyrotechniki.

Z recenzji można było wyłowić informację, że w omawianej grze wcielasz się w łowcę nagród, który podejmuje się odnalezienia zaginionej ekipy naukowców. Oto treść kontraktu, która powinna rzucić trochę więcej światła na całą sprawę.

WIADOMOŚĆ 237497539
GODZINA: 22.30
czwartek 22 lipca
OD:
Ziemska Korporacja Hardlight
DO:
Wszystkich poszukiwaczy-ratowników

Poszukujemy ratowników. Nasza ekipa archeologiczna została uwięziona na Redstarze. Znajduje się pod ciągłym ostrzałem Adherentian.

Potrzebny jeden ratownik-poszukiwacz. Wymagany własny statek. Po udanej akcji przewidziana premia. Wszystkie propozycje kierować do Ziemskiej Korporacji Hardlight.

OSTATECZNY TERMIN SKŁADANIA OFERT: 23.30
czwartek 22 lipca

Czego archeologowie poszukiwali w korytarzach wydrążonych wewnątrz Redstara? Otóż rok 2112 jest okresem rozkwitu masowego zdobywania kapsuł z danymi, zamkniętych w tunelach zbudowanych przez jakąś pradawną cywilizację. Tak się składa, że od pewnego czasu ekipy poszukiwawcze atakowane są przez obcych, zwanych Adherentianami. Teraz do akcji powinna wkroczyć kawaleria.

Jak się zapewne domyślasz, to Ty wcielasz się w ratownika, który podejmuje się wykonać to nad wyraz ryzykowne zadanie. Pojazd, którym będziesz się poruszał po labiryntach, nosi dźwięczną nazwę Pyrodactyl, nie wiedzieć czemu kojarzącą mi się natrętnie z jakimś gadem.

Pierwsze, co musisz uczynić, by móc bezpiecznie przemierzać labirynty Redstara – to zaznajomienie się z możliwościami i obsługą Pyrodactyla oraz dość nowatorskim systemem nawigacji.







Główne cele gry

to znalezienie przejścia w głąb gwiazdy Redstar, uwolnienie archeologów, którzy staną się Twymi skrzydłowymi i zniszczenie obcych. Za te działania będziesz nagradzany punktami. Po przekroczeniu każdego miliona dostaniesz nowe życie. Kluczowymi elementami w Pyrotechnice są generatory pól siłowych. Ich zniszczenie otworzy przejście do następnego poziomu lub uwolni skrzydłowego, który będzie Cię wspomagał na danym etapie.

Uzbrojenie

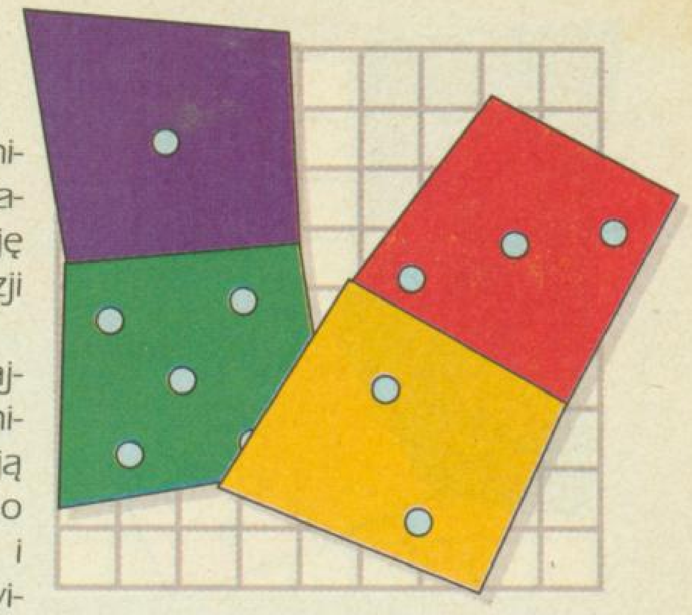
Twojego statku jest imponujące. Dzieli się na dwa rodzaje. W skład pierwszej grupy wchodzą:

Pociski naprowadzane przez radar – są skuteczne przeciwko wszystkim wrogom, jakich możesz napotkać w tunelach. Ich niewątpliwą zaletą jest wysoka skuteczność, natomiast wadą – długi czas ponownego ładowania.

Pociski na podczerwień – charakteryzują się sporą efektywnością i jednocześnie niezłą szybkością przeładowywania. Należy je stosować głównie do celów lecących po dającym się przewidzieć torze.

Rakiety – są całkowicie ślepe, nie posiadają żadnych systemów naprowadzania. Mają jednak stosunkowo niezłą siłę rażenia i krótki czas przeładowywania, idealnie nadając się do torpedowania blisko lecących celów oraz bombardowania obiektów statycznych, najczęściej rozmieszczonych na ścianach.

Granaty – bardzo zabawna broń, w zachowaniu podobna do rzuconej piłeczki. Przydatna podczas przelotów nad bateriami Obcych, gdy nie masz czasu za-



jąc się nimi. Granaty, odbijając się od ścian, wybuchają po określonym czasie lub podczas zetknięcia z wrogiem.

Grupa druga zawiera następujące typy broni:

Lekki laser – ładuje się wolno i musi parę razy trafić, aby zniszczyć wroga.

Działko – ładuje się bardzo szybko, lecz jest wyjątkowo słabe.

Ciężki laser – szybkostrzelny, jednak długo ładujący się do stanu wyjściowego. Wyjątkowo efektywna broń na krótkie dystanse.

Bomby – przeznaczone do niszczenia statycznych celów. Na HUD widoczna jest strefa zrzutu.

Ekran podczas gry

wygląda mniej więcej następująco.

W dole, na środku, znajduje się okno radaru. Widać na nim najbliższe otoczenie Pyrodactyla (żółte obiekty to Adherentianie). Niedogodnością tego urządzenia jest fakt, że pokazuje ono rzut Twego otoczenia na plan dwuwymiarowy, wobec czego Obcy, który na radarze będzie blisko Twego statku, w rzeczywistości może znajdować się daleko pod lub nad Tobą.

Po lewej znajdują się dwa paski symbolizujące stan gotowości do strzału działka głównego (lewy pasek) i drugorzędnego (prawy).

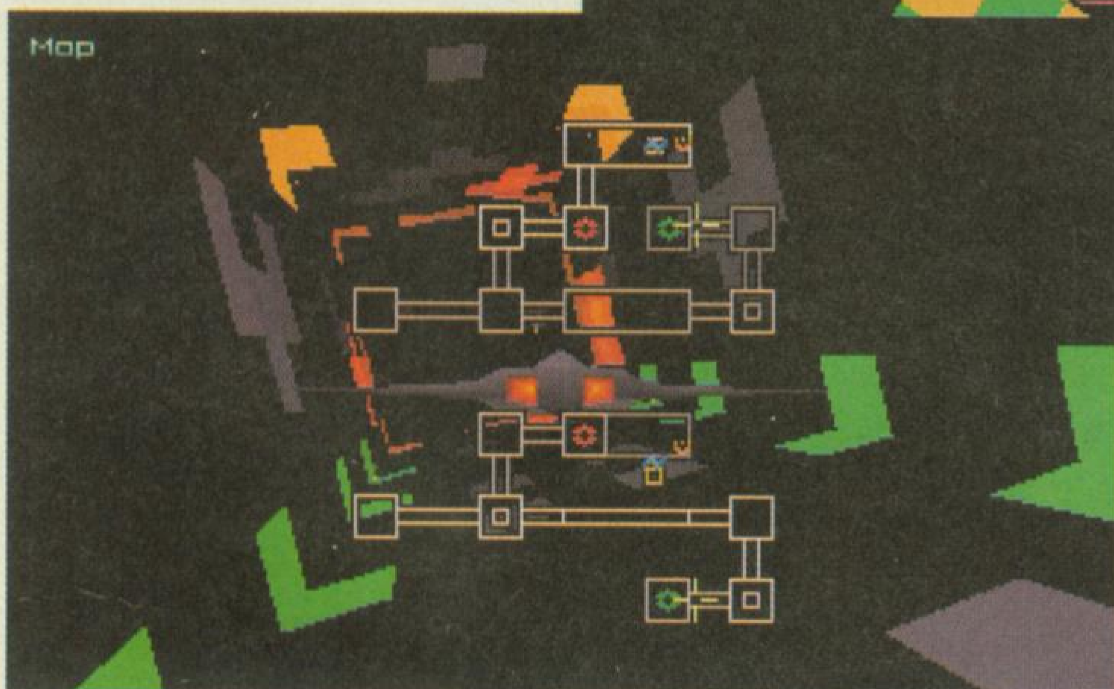
Po prawej znajdziemy ikony symbolizujące stan pasków zakłócających fale radarów i flar mylących pociski sterowane na podczerwień.

Nad radarem ujrzysz komunikaty informujące Cię o zbliżającej się rakiecie i pozwalające na wystrzelenie odpowiednio pasków lub flary. Na górze ekranu, pośrodku, znajduje się pasek symbolizujący stan techniczny Twego statku, a pod nim widnieje wskaźnik naładowania osłon Pyrodactyla. Wraz z otrzymanymi trafieniami po kolei będą wysiadały różne systemy na Twym statku. Najpierw zawiodą Cię osłony, później przyjdzie kolej na silniki. Rezultatem tego ostatniego jest spadek maksymalnego ciągu do połowy, lub brak stabilności Pyrodactyla, objawiający się niekontrolowanymi obrotami wokół własnej osi. W końcu padnie działko główne. W tym momencie usłyszysz sygnał alarmowy, a na ekranie rozpocznie się pięciosekundowe odliczanie. Jeżeli się nie katapultujesz, stracisz życie. Z kolei, jeśli skorzystasz z katapulty, znajdziesz się w kapsule bez osłon i tylko z bronią drugorzędną na pokładzie, co oznacza pewną śmierć. Najlepiej nie pozwalać Pyrodactylowi dojść do stanu, w którym staniesz przed dylematem: katapultować się, czy oszczędzić sobie powolnej i poniżającej agonii, wykonując lot kamikaze na najbliższą instalację wroga i zdobywając przy okazji parę punktów.

W lewym dolnym rogu znajduje się stan otwarcia przepustnicy Pyrodactyla. Obsługuje się ją skokowo, klawiszami od zera do dziewięciu. Bardzo przydatną i przyjemną opcją jest ta, aktywizowana klawiszem B, która włącza wsteczny bieg.

W lewym górnym rogu ekranu znajdziemy komunikat informujący nas o aktualnym widoku.





Obraz wewnętrzny, to ten z kabiny, który właśnie opisuję. Widok zewnętrzny ukazuje nam Pyrodactyla od tyłu. Widok wsteczny jest czymś w rodzaju substytutu lusterka w samochodach.

Szczególnie ciekawy jest widok broni. Po oddaniu strzału z działka głównego obserwujemy wtedy widok z pocisku. Jako że radar ukazuje nam tylko najbliższą przestrzeń, widok broni może być dla niego niezłą alternatywą na większe dystanse. Aby z niej skorzystać i zbadać wizualnie jakieś pomieszczenie, należy sobie przystanąć i strzelić w któryś z korytarzy, równocześnie włączając widok broni. Często sposób ten pomoże Ci uratować skórę.

Mapa pozwoli Ci na ustalenie położenia w systemach tuneli. Dzięki niej będziesz mógł dotrzeć do premii rozmieszczonych w tunelach, do uwięzionych skrzydłowych i wreszcie przejść do następnych poziomów. W tym rogu, tylko trochę niżej, znajdziesz także informację o liczbie uwolnionych skrzydłowych.

W prawym dolnym rogu znajduje się informacja o zaktywizowanej premii i licznik odliczający czas do zakończenia jej trwania. Bonusy pobiera się, przelatując Pyrodactylem przez kolorowe pierścienie od wklęsłej strony. Zielony kolor pięciokrotnie zwiększa moc osłon i anuluje wszelkie uszkodzenia, niebieski pięciokrotnie zwiększa liczbę punktów, które zdobędziesz, zaś czerwony o tyle samo zwiększa moc Twej broni, jak i skraca czas jej ładowania.

Mam nadzieję, że powyższe informacje pozwolą Wam wczuć się w atmosferę Pyrotechniki i samemu ocenić, czy warto w nią zainwestować trochę grosza. Na zakończenie potwierdzam swoją wysoką ocenę tej gry. Polecam grę, jako jedną z najlepszych, symulujących lot w przestrzeni, dającą dużą kontrolę nad pojazdem, zrobioną sprawnie i, co najważniejsze, przyjemnie dla oka i ucha.

Bryś

Dystrybucja: LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69
Cena: 99 zł.

PYROTECHNICA
Psygnosis 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	95%
Pomysł	80%
Ogółem	95%

TERMINAL VELOCITY

NIE PIERWSZY RAZ PRZYCHODZI RATOWAĆ STARUSZKĘ ZIEMIĘ Z OPAŁÓW. WREDNI KOSMICI MUSZĄ DOSTAĆ NAUCZKĘ. PROGRAMIŚCI Z 3D REALMS POSTARALI SIĘ JEDNAK, ABY TEN STARY SCHEMAT NIKOGO NIE ZNUDZIŁ.

Wersja shareware tej gry została już opisana w numerze lipcowym Gamblera. Pełna produkcja przynosi ze sobą dwie nowe misje, a więc sześć planet więcej, plus niespodziankę na końcu. Summa summarum, mamy zatem trzy misje po trzy etapy każda. Co ważniejsze, dostępna jest też grafika SVGA, także z teksturami w wysokiej rozdzielczości.

Fabuła nie wikła się w subtelności. Oto floty kosmiczne obcych ras, ignorując podpisany uprzednio sojusz, atakują Ziemię. Cios jest celny. Resztki obrony (z Tobą na czele) muszą zażegnać groźbę całkowitego unicestwienia naszej cywilizacji.

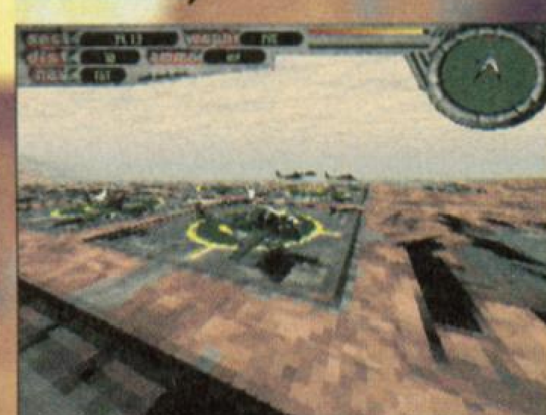
W każdym etapie Twoje zadanie sprowadza się do zniszczenia ważnych starategicznie obiektów, przy tej okazji dokładnie zapoznajesz się z osiągnięciami miejscowego przemysłu zbrojeniowego. Zabawa kończy się nieodmiennie spotkaniem z „naczelnym" wrogiem na planecie, ukrytym pod kryptonimem Boss (czyżby jakieś aluzje do przełożonych?).

W trakcie odprawy otrzymujesz garść informacji o planecie i ogólne zarysy zadania. Podczas jego wykonywania poszczególne cele mają swoje oznaczenia i tak TGT – to cel naziemny, TUN – początek tunelu i XIT – wyjście z niego, CHK – przelot nad wyznaczonym miejscem, BOS – zlikwidowanie Bossa oraz DUN – zakończenie etapu.

W grze zrezygnowano z uciążliwego, zdaniem autorów, kokpitu typowego symulatora. Przyrządy nawigacyjne informują Cię tylko o najważniejszych rzeczach, czyli rodzaju używanej broni i zapasie amunicji do niej, stanie pola siłowego myśliwca oraz jego prędkości. Po prawej stronie znajduje się radar (strzałka wskazuje Twoje położenie względem aktualnego celu). Radar dalekiego zasięgu dostępny jest pod klawiszem Tab. Pomarańczowe punkty oznaczają na nim przeciwników powietrznych, zielone – instalacje naziemne, żółte – tunele, a niebieskie – bonusy.



640x480, tekstury w wysokiej rozdzielczości (wymagane 12 MB RAM)



640x480, tekstury w niskiej rozdzielczości

Uzbrojenie

Twój supermyśliwiec standardowo ma tylko jeden rodzaj działek (PAC), ale w trakcie gry znajdziesz wiele innych rodzajów broni.

- **Działka ION i RTL**. RTL mają większą moc, ale ION po strzale rozchodzą się lekko na boki, co zwiększa szansę trafienia. RTL i PAC mają nieograniczony zasób amunicji, dla ION wynosi on 100 szt.
- **Rakiety:** nie kierowane MAM (40 szt.), kierowane SAD (20 szt.), kierowane SWT (20 szt.) – mają większą moc, jeden strzał likwiduje obiekt oraz DAM – niszczy wszystko na ziemi i w powietrzu, ale tylko w niewielkim promieniu.

Podane ilości amunicji oznaczają jednorazowe znalezisko, z każdym następnym zapas amunicji wzrasta (z wyjątkiem rakiety DAM, której można mieć tylko jedną sztukę).

Działka zwiększają swoją siłę ognia, jeśli drugi, trzeci itd. raz zbierzesz egzemplarz tej samej broni, jednak wówczas amunicja jest limitowana.

Bonusy

zostały stworzone głównie z myślą o zapewnieniu Ci przeżycia. Oto ich rodzaje:

- **Afterburner** – dopalacz pozwalający uzyskać ogromną prędkość. Nie możesz jednak wówczas używać broni. Jednorazowo dostajesz 120 jednostek paliwa.
- **Shield** – regeneracja pola siłowego do 100% mocy.

– **Power Core** – jak wyżej, ale o 10%.
– **Invincibility** – przez 30 sekund jesteś niewrażliwy na ogień przeciwnika.
– **Invisibility** – jak wyżej, plus niewidzialność.

Podczas walk kolekcjonujesz egzemplarze broni i bonusy, jednak nie kumulują się one i każdą następną misję zaczynasz w „gołym" statku.



320x200...



Praktyczne porady

– Szukaj bunkrów, w nich zawsze znajdziesz coś ciekawego.
– Spenetruj możliwie dużo tuneli, niektóre z nich są wprost naładowane bronią i bonusami. Najłatwiej namierzyć je radarem dalekiego zasięgu.
– Będąc w tunelu nie możesz nagrać stanu gry.
– Do tunelu możesz wracać dowolną ilość razy; znajdziesz zawsze te same przedmioty i przeciwników.
– Unikaj nagłych zwrotów o 180° – grożą kolizją ze ścigającymi Cię. – Jeżeli zadanie opiera się na zaliczaniu kolejnych CHK, warto skorzystać z dopalacza i nie angażować się w walkę.
– W trakcie walki z Bossem użyj DAM – przywraca 100% pola siłowego.

Gra oferuje cztery poziomy trudności. Pierwsze dwa nie powinny sprawiać problemów. Schody zaczynają się przy trzecim, a czwarty (Terminal) zasługuje już w pełni na swą nazwę. Strategię walki pozostawiam wolnemu wyborowi P.T. Czytelników. Generalnie, przeciwnicy są raczej tępawi, ale z biegiem misji i poziomów nadrabiają liczebnością. Na niższych poziomach najlepiej rozprawić się najpierw z maszynami latającymi, a potem,





lecąc wolno, zlikwidować cele naziemne. Na wyższych poziomach jest gorzej – zalecam wtedy szybką grę, bez zbytniej pedanterii i niszczenia każdego obiektu.

Krótki opis etapów

Ymir – planeta śniegu, dobre miejsce na wprawienie się w sztuce walki. Boss ukrywa się w podziemnej krypcie, musisz najpierw zniszczyć 4 skrzynki dookoła, a potem strzelaj do samego Bossa, ale tylko w podstawę.

Crythania – niegłupi pomysł z walką ponad chmurami. Boss lata – zniszcz wystające z ziemi bloki.

Moon Dagger – akcja na powierzchni statku kosmicznego, sporo instalacji idzie pod nóż. Bossem jest centrum dowodzenia statku, znane jako GROB. Stąd raczej GROB-owa sceneria (ciemno). Wpierw rozwal 4 skrzynki w wyrzutniach rakiet, potem 2 elementy samego GROB-u.

Tei Tenga – planeta pustyni. Dość nieprzyjemne śmigłowce – strzelają bardzo gęsto. Boss nie wymaga żadnych czynności przygotowawczych – wal w niego od razu.

Oshito – fantastyczna sceneria pełna wulkanów i lawy. Uważaj na miejscowych kamikadze. Boss ma tylko jeden słaby punkt: na wierzchołku korpusu.

Erigone – Górny Śląsk w powiększeniu. Bossa trzeba niszczyć dwukrotnie: najpierw szmaragdową osłonę, potem właściwy cel.

Centauri III – planeta oceanów i wysp. Raczej niemiłe pływające baterie – Hydrosledges. Zalecam ostrzał z daleka. Boss to spora wieża, mająca słaby punkt na spojeniu wierzchołka i kolorowego „kołnierza".

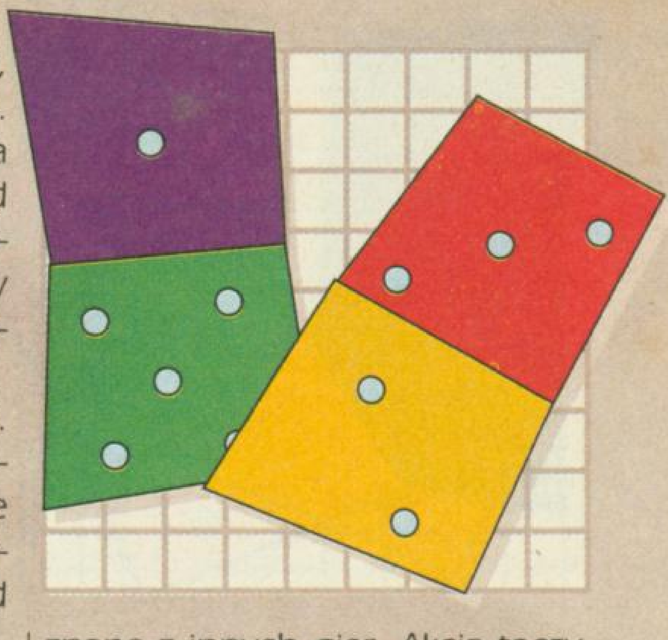
Ceres – niezapomniane wrażenie dają deszcze asteroidów (można dostać po grzbiecie). Poza tym spokojnie, choć są problemy z artylerią naziemną. Likwidację Bossa rozpocznij od 4 skrzynek na podłodze krypty.

Proxima VII – sceneria przypomina Gwiazdę Śmierci z Gwiezdnych Wojen. Bardzo długi i trudny tunel, którym dolatujesz do Bossa. Tym razem 8 skrzynek do zniszczenia (w tym 4 na suficie). Boss w trakcie walki popisuje się wokalnie.

Teraz o niespodziance, niestety tylko w wersji CD. Jest nią dodatkowa, ukryta planeta. Dostać się do niej możesz, wpisując „Terminal" jako imię i „Reality" jako ksywę. Masz przed sobą sadystyczne wręcz tunele i na deser aż dwóch Bossów.

Ocena

Niewątpliwą zaletą gry Terminal Velocity jest grafika: płynna animacja w trybie SVGA na całym ekranie(!), tekstury, staranne dopracowanie wyglądu planet, instalacji i maszyn przeciwników – mocna rzecz. Widać również solidną pracę nad topografią terenu – praktycznie nie zdarzają się nużące płaszczyzny,



znane z innych gier. Akcja toczy się szybko i wciąga, a jak dla kogoś jest za wolno, niech włączy dopalacz...

Z dźwiękiem jest już nieco gorzej, choć muzyczki całkiem przyjemne. Jednak odgłosy walki na mój gust zbyt blaszane.

Programiści z 3D Realms postarali się także o ciekawe możliwości gry w sieci i przez modem. Istnieje scenariusz, w którym gracze dzielą się na dwa teamy i starają nawzajem wykończyć. Można przy tym redagować własne komendy wydawane zespołowi, a nawet dołączyć do nich dźwięki w formacie .wav. Przeciętny polski użytkownik peceta nie załapie się jednak na te bajery.

Piotr Lewandowski

Wymagania sprzętowe: 486, 4 MB RAM. Zalecane 486 DX2 i 8 MB RAM. Tekstury w wysokiej rozdzielczości wymagają 12 MB RAM. Cała gra instaluje się na dysku twardym, zajmując 37 MB miejsca.

Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 127 zł.

TERMINAL VELOCITY
3D Realms Entert. 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	100%
Pomysł	85%
Ogółem	90%

POWRÓT BATMANA

GOTHAM CITY ZNOWU MA PROBLEMY. FALA PRZESTĘPCZOŚCI ZALEWA MIASTO. POLICJA JEST BEZRADNA. OKAZUJE SIĘ, ŻE SPRAWCĄ WSZYSTKICH AKTÓW PRZEMOCY JEST PINGWIN, WYRODEK Z PAŃSTWA COBBLEPOT, KTÓRY NA DODATEK CHCE ZOSTAĆ BURMISTRZEM. TY, JAKO DOBRY, PRAWORZĄDNY I SPRAWIEDLIWY OBYWATEL, MUSISZ POWSTRZYMAĆ GO ZA WSZELKĄ CENĘ. BATMAN POWRACA!



Postać Batmana została już wykorzystana na wiele sposobów. Komiksy, kreskówki, filmy, książki – czego to nie było. W tym wszystkim nie należy zapominać o grach komputerowych. Pierwsze produkcje z Batmanem w roli głównej pojawiły się na komputerach ośmiobitowych – starsi gracze pamiętają może jeszcze gierkę Batman na poczciwe ZX Spectrum. Jak się okazuje, temat ciągle cieszy się powodzeniem i firma Gametek uraczyła nas kolejną wersją przygód Netoperka, całkiem niedawno wydaną wreszcie w Polsce. Fabuła gry opiera się na jednym z filmów o bohaterze – Batman Returns [na ekrany wszedł Batman Forever i zapewne powstanie następna gra – Alx]. Jak widać ze wstępu, scenariusz nie grzeszy oryginalnością, ale cóż, wiele gier ma podobną wadę.

Obsługa

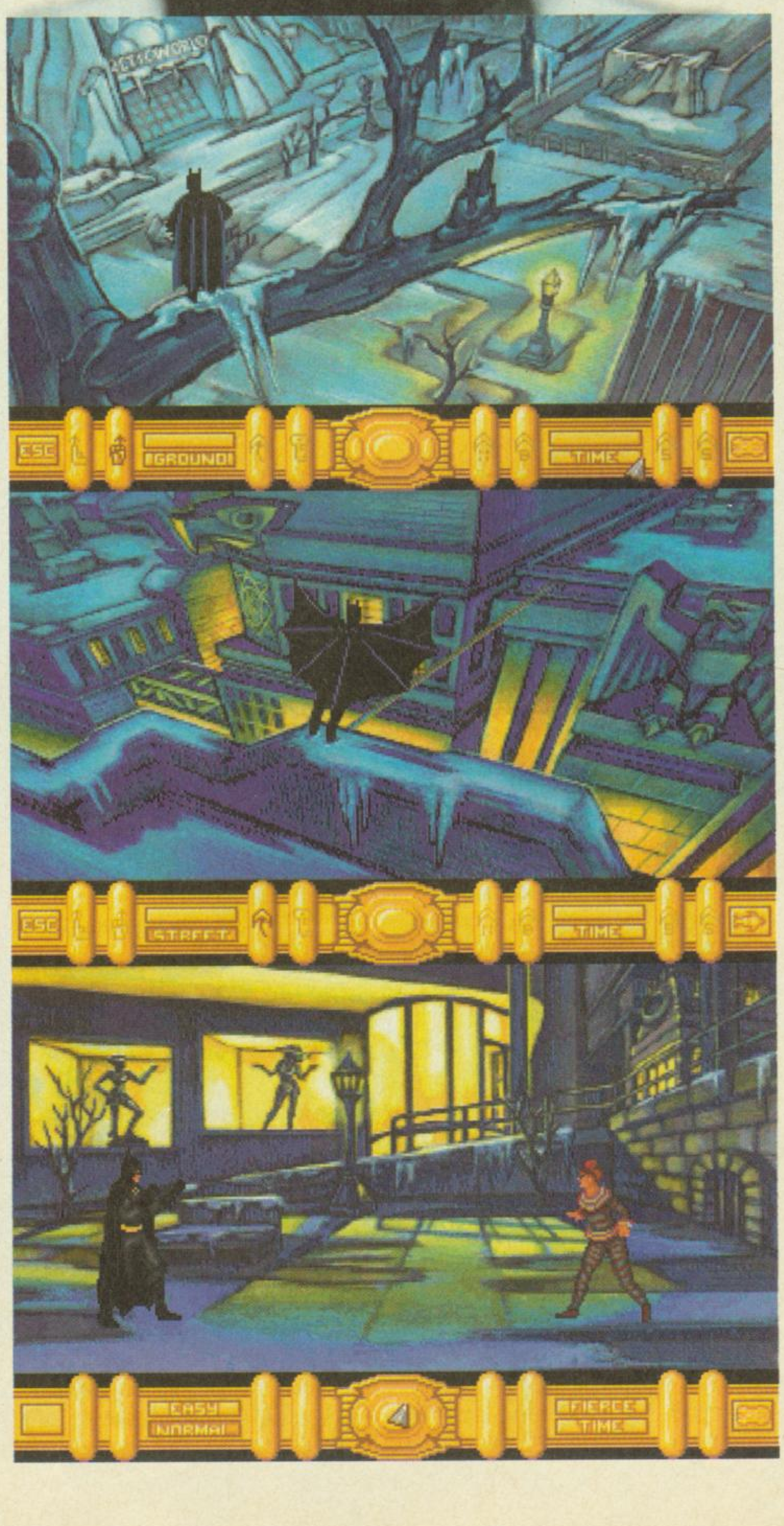
jest bardzo prosta. Za pomocą kursora w kształcie znaku Batmana korzystasz ze wszystkich opcji. Gdy coś na planszy da się poruszyć, uruchomić lub wziąć, kursor zmienia kolor z żółtego na pomarańczowy. Kliknięcie lewym klawiszem myszy w takim wypadku powoduje wykonanie czynności.

Postaci Batmana nie można przemieszczać po planszy. Możliwe jest tylko przechodzenie z pomieszczenia do pomieszczenia oraz wchodzenie na dach (lub schodzenie z niego). Pomiędzy dachami a ulicą można się również poruszać, używając pistoletu na przyssawki i rękawicy. Kliknięcie myszą w prawym dolnym rogu ekranu powoduje powrót do Batmobila. W lewym dolnym









znajduje się ikonka wyświetlająca menu dyskowe. Menu to jest dostępne w każdym momencie oprócz walki.

Rezydencja Wayne'a

Tutaj zaczynasz grę (przypominam, że Batman – to w cywilu cichy i spokojny multimilioner). W podziemiach znajduje się komputer Batmana, sejf z jego uzbrojeniem oraz garaż Batmobilu. Gdy klikniesz na komputerze, Batman przy nim usiądzie. Masz teraz do dyspozycji następujące opcje:

- obejrzeć wiadomości telewizyjne;
- obejrzeć na wideo taśmy z nagraniami zebrane podczas gry;
- wprowadzić do komputera zebrane dowody i przeanalizować je;
- skorzystać z bazy danych, by dowiedzieć się czegoś o Gotham City i mieszkańcach tego pięknego miasta.

W sejfie masz możliwość wybrania uzbrojenia Batmana i jego stroju ochronnego. Wszystkie trzy ubranka (dwa w sejfie, trzecie na grzbiecie) są identyczne. Podczas walk będą się jednak zużywać, więc powinieneś je zmieniać. Jeśli chodzi o uzbrojenie, do dyspozycji masz następujące zabawki:

- pistolet na przyssawki – do wchodzenia na dach;
- rękawica – do schodzenia na ulicę;
- lina – do przechodzenia z dachu na dach;
- wytrych – otwiera drzwi (dokładnie jedne w całej grze);
- Batarang, Bolo Batarang, Sonic Batarang, gaz obezwładniający – niezależnie od nazwy przedmioty te służą do wykańczania wroga;
- skaner – według instrukcji ma pozwalać na kopiowanie dokumentów, lecz w rzeczywistości jest zupełnie bezużyteczny;
- świeca dymna – kolejny bezużyteczny bajer.







Na prawo od komnaty głównej znajduje się grota, w której Batman parkuje swoje autko. Kliknięcie myszą na wejściu do jaskini powoduje, że Batman biegnie do wozu, wskakuje i odjeżdża.

Przejażdżka po mieście

Pomiędzy lokacjami w Gotham City poruszasz się Batmobilem. Gdy jedziesz, nie musisz kierować samochodem – Batman robi to za Ciebie (jak i inne rzeczy – niech żyje interaktywność!). Twoja rola ogranicza się do włączenia telewizorka (wiadomości) lub wskazania na mapie, gdzie chcesz dojechać. Gdy już dotrzesz do miejsca przeznaczenia, Batman wysiada z samochodu. Masz do zbadania 4—5 plansz, na których przeważnie nie ma nic ciekawego. Z ulicy na dach możesz przenosić się, używając przycisków ROOF/STREET u dołu ekranu, lub używając odpowiedniego ekwipunku. Gdy znudzi Ci się badanie, możesz wrócić do samochodu, klikając w prawym dolnym rogu ekranu. Pod koniec każdej nocy musisz wrócić do domu, by się przespać – Batman to dziwny osobnik: w nocy hula, a w dzień śpi [takich dziwnych osobników, to ja znam więcej – Alx].

Walki

zdarzają się od czasu do czasu podczas badania Gotham City. Gdy to nastąpi, Batman przyjmuje pozycję bojową. Wszystkich tych, którzy ucieszyli się w tej chwili na myśl o rozruszaniu palców podczas bijatyki, muszę rozczarować – Batman walczy sam, bez Twojego udziału. Jedyne co możesz zrobić, to ustawić rodzaj ataku (łagodny, normalny lub agresywny) lub użyć posiadanej broni – np. Batarangu. Batman może oberwać w walce, lecz to nie zdarzyło mi się. Pamiętaj, że każdej broni możesz użyć tylko raz podczas walki (to samo dotyczy serii walk). Czasami po pokonaniu przeciwnika masz możliwość przesłuchania go, co pozwala uzyskać informacje na temat poczynań Pingwina.

Przedmioty

znajdujesz w trakcie gry. Niestety, jest ich żałośnie mało – w sumie około 15! Zebrane dowody powinieneś wprowadzić do komputera i przeanalizować. Na tym w zasadzie kończy się operowanie przedmiotami. Jedynym wyjątkiem jest taśma wideo z przemówieniem Pingwina, którą możesz wyemitować.

Podsumowanie

Gra nie zachwyciła mnie. Zastrzeżenia budzi przede wszystkim scenariusz. Jest zbyt krótki (ok. 3 godziny grania) i niejasny. Wnioski, które wyciąga komputer Batmana z analizy dowodów, nie są zbyt pomocne. Często nie wiadomo, co robić dalej – trzeba wtedy grać w ciemno. Powoduje to, że często chodzisz po planszach bez żadnego pomysłu czekając, aż coś się stanie. Akcja rozgrywa się podczas dziewięciu nocy, z czego przez dwie kompletnie nic się nie dzieje.

Scenariusz jest niestety dosyć naiwny. Niektóre pomysły, jak np. samochód Pingwina – przerośnięta gumowa kaczka, lub końcowy atak armii pingwinów uzbrojonych w rakiety, budzą po prostu śmiech (choć takie są realia świata Batmana). Kolejna rzecz, która mi się nie podoba, to mała interaktywność – Batman sam prowadzi samochód, sam walczy. Zupełnie nie masz wpływu na jego czynności. W grze występuje strasznie mało przedmiotów (jak na przygodówkę), część z nich jest w dodatku bezużyteczna. Razi też niewielka liczba plansz oraz fakt, że postacią Batmana nie można poruszać się po planszy.

Na pochwałę zasługuje dobra grafika oddająca klimat gry. Animacje, choć nieliczne, są niezłe i urozmaicają trochę zabawę. Muzyka nie wyróżnia się, ale jest przyjemna. Myślę, że Batman skierowany jest przede wszystkim do młodszych graczy i zagorzałych fanów bohatera. Gra nie jest skomplikowana, więc może się spodobać tym, którzy nie lubią łamać sobie głowy nad zagadkami, a doceniają dobrą grafikę.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie publikujemy w Tete.

Dystrybucja:
LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 70,76 zł.

BATMAN RETURNS

Gametek/Konami 1993
Przygodowa
PC

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	65%
Pomysł	45%
Ogółem	65%

JAGUARRRRRRR!

W tym miesiącu konsole opanowały aż dwie i pół strony. Przygotowaliśmy porcję czystych konkretów, czyli mały przegląd dostępnych w kraju gier na Jaguara. Granice możliwości tej zabawki nie są nam na razie znane, więc decydowanie, czy jakaś gra jest szczytowym osiągnięciem nie ma w tej chwili sensu. Wydaje się jednak, że większość gier nie w pełni wykorzystuje zdolności Jaguara. Przyznawane oceny są więc nie tyle zaniżone, co pozostawiają pewną swobodę na przyszłość.

Przemysław Ścierski

Alien vs Predator

„Możesz być Obcym, Predatorem albo ich drugim śniadaniem" — tak brzmi reklama gry Alien vs Predator grupy Rebellion Software. Akcja gry zaczyna się w momencie, gdy do ziemskiego statku kosmicznego cumują dwie jednostki: statek Predatora i pojazd Obcych. Wcielić się możemy w komandosa z oddziału marines (lunch) albo jednego z przybyszy. Od dokonanego wyboru zależy cel gry i metody walki.



„Predzio" walczy dla honoru – za cel stawia sobie zdobycie czaszki królowej Obcych. Jego atutem jest niewidzialność, która pozwala mu niemal bez uszczerbku na zdrowiu „rozsmarować" mały patrol marines. Predator znika, wybiera ofiarę, czeka na odpowiedni moment, pojawia się (Fair Play) i sruuum... człowiek zostaje przebity dzidą, przecięty dyskiem, rozerwany energią, w najlepszym razie poszarpany na strzępy.

Z kolei siła Obcego tkwi w jego szybkości. Błyskawiczny wypad zza rogu, kilka pacnięć szponiastą łapą połączonych z „pomerdaniem" ogonem, kilka pocałunków śmiercionośną szczęką i z oddziału marines pozostaje sterta trupów i kokony (jaja), z których później wylęgną się nowi Obcy – coś jak dodatkowe życia.

Komandos jak zwykle ma przekopane. Z jednej strony podgryzają go hordy Obcych, z drugiej obłapiają paskudne „ośmiorniczki". Nie daj Boże wpaść na Predatora – istna zabawa w ciuciubabkę na śmierć i życie. Co gorsze, przed żołnierzem stoi arcytrudne zadanie: musi włączyć system autodestrukcji i przedostać się do kapsuły ratunkowej. Aby można było pomarzyć o ukończeniu misji, potrzebne są trzy wywrotki amunicji. Do wyboru 4 rodzaje giwer, o których trzeba powiedzieć jedno: majstersztyk! Po prostu chce się strzelać, bo efekt jest piorunujący.

Od strony technicznej gra zwala z nóg. Nie ma porównania z najznamienitszymi pecetowskimi hitami tego okresu. Pomieszczenia wyglądają tak realistycznie, a w uszach rozbrzmiewają tak przeraźliwe dźwięki, że strach grać, gdy dochodzi północ, a w domu poza nami nie ma żywej duszy. Horror, nie gra. Słowo daję.

Nie byłoby z mojej strony uczciwe, gdybym nie wspomniał o poważnym „krzaku" w programie. Otóż podczas zapisywania stanu gry nie są zapamiętywane stopnie oczyszczenia poziomów – przy każdym ładowaniu losowo rozrzucani są nowi wrogowie, amunicja i apteczki. Jedno krzaczysko to niewiele, więc mimo wszystko AVP jest rewelacyjną grą. Szkoda tylko, że do każdego kartridża nie dokładają rozrusznika serca. Przydałby się niejednemu. (pś)

Alien vs Predator
Rebellion 1994
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

Brutal Sports Football

Gra jest już znana posiadaczom Amig i pecetów, dla których powstała przed ponad rokiem. Jest to rodzaj drużynowej (za)bijatyki połączonej z futbolem amerykańskim. Zasady gry opierają się na ich niemal zupełnym braku. Wystarczy, że dowolnym sposobem umieścimy piłkę we wnętrzu bramki. W wypadku remisu dochodzi do dogrywki, która przybiera formę małej apokalipsy (piłka jest nieważna). Spotkania są bardzo widowiskowe – latają siekiery, bomby, płomienie, a nawet ścięte głowy. Grafika i dźwięk są w porządku (nieco lepsze niż w wersji dla A1200). Po dłuższej zabawie boli trochę palec od naciskania kierunków na joypadzie. Poza tym wszystko po staremu. Jeśli ktoś nie grał w BSF na komputerze, nie pożałuje zakupu gry, ale ostrzegam, że nie wykorzystuje ona możliwości Jaguara. (pś)

Brutal Sports Football
Telegames 1994
Zręcznościowa
Amiga, PC, Jaguar

Grafika	55%
Dźwięk	55%
Grywalność	70%
Pomysł	65%
Ogółem	60%

Checkered Flag

Program ten, zrobiony w całości w grafice wektorowej, jest uproszczoną symulacją wyścigów F1 (coś jak Vroom), w której pierwsze skrzypce gra prędkość. Można by przymknąć na to oko, ba, uznać za coś naprawdę wspaniałego, gdyby nie okropne sterowanie. Pojazd ma bowiem tendencje do zacieśniania skrętu w jego końcowej fazie, co daje się we znaki przy pokonywaniu ostrzejszych łuków. Koszmar.

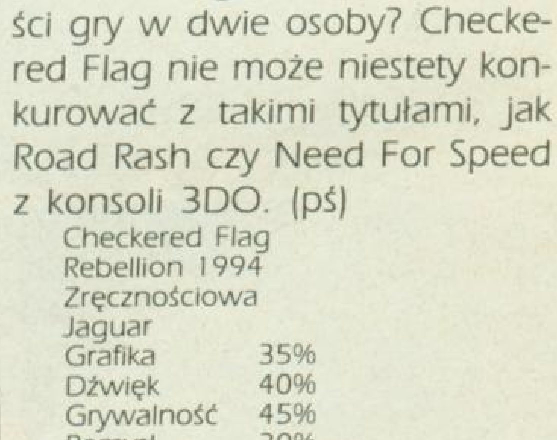


Spaprano też kolizje z innymi pojazdami i obiektami pobocza. Nie widziałem jeszcze, żeby bolid F1 po zderzeniu z przeszkodą przekoziołkował i jak gdyby nigdy nic jechał dalej. Twórcy gry wzorowali się tu chyba na programie Virtua Racing Segi, który zresztą wygląda kropka w kropkę jak CF (czy raczej na odwrót – to CF wygląda jak Virtua Racing). Szczególne podobieństwo zauważyć można w budowie tras, które nie przypominają tych z F1 – zakręty rzadko są ostre, zaś sama trasa wiedzie często między dwoma wysokimi wzgórzami. Jeśli już zrzynano od Japończyków, dlaczego nie ma możliwości gry w dwie osoby? Checkered Flag nie może niestety konkurować z takimi tytułami, jak Road Rash czy Need For Speed z konsoli 3DO. (pś)

Checkered Flag
Rebellion 1994
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	35%
Dźwięk	40%
Grywalność	45%
Pomysł	30%
Ogółem	35%

Cybermorph



Ta gra dodawana jest do każdego Jaguara. Jest to trójwymiarowa strzelanina, w której tło

stanowi grafika fraktalowa z cieniowaniem Gourauda, zaś obiekty są wektorowe. Latamy myśliwcem, który zaopatrzony jest w system dostosowujący jego kształt do aktualnej prędkości (morph) – drobna kosmetyka nie mająca żadnego wpływu na grę. Dostępnych kilkadziesiąt misji (każda na innej planecie), polegających na zebraniu określonej liczby rozmieszczonych na powierzchni kapsuł. Planety różnią się ukształtowaniem, kolorystyką i typami wrogich jednostek, które po zestrzeleniu umożliwiają nam zebranie nowych rodzajów broni. Siła Cybermorpha nie tkwi w grafice czy dźwięku (te są raczej przeciętne), ale w grywalności. Testując kolejno wszystkie redakcyjne kartridże, po Cybermorpha sięgnąłem niemal na samym końcu, bo uważałem go za chałę. Po godzinie zabawy przekonałem się, że mój osąd był bezpodstawny i na wskroś błędny. Całkiem fajna gra. (pś)

Cybermorph
ATD 1993
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	45%
Dźwięk	50%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	60%

Dino Dudes

Program Dino Dudes znany jest posiadaczom komputerów od 16 bitów wzwyż pod nazwą Humans. Jest to gra logiczno-platformowa, w której gracz kieruje poczynaniami grupki zabawnych jaskiniowców. Kluczem do sukcesu jest zgrana praca zespołowa. W miarę przechodzenia przez kolejne jaskinie nasi podopieczni uzyskują nowe wynalazki (dzida, ogień, koło, lina) oraz spotykają się z różnymi zwierzakami – jedne tak przepadają za jaskiniowcami, że ich na miejscu zjadają, inne natomiast całkowicie ich ignorują. Program w wersji dla Jaguara posiada poprawioną grafikę tła, nieco zmienioną kolejność poziomów, a co najistotniejsze ekran obejmuje znacznie większą część jaskini, przez co zabawa staje się ciut łatwiejsza. (pś)

Dino Dudes
Atari 1994
Logiczna
Amiga, PC, Atari ST, Jaguar

Grafika	40%
Dźwięk	40%
Grywalność	50%
Pomysł	70%
Ogółem	60%

Doom



Doom na Jaguarze chodzi tak samo, jak na kiepskim PC z kiepską kartą dźwiękową. Przyczyna jest prosta – Doom musiał się zmieścić na kartridżu 2 MB (na PC zajmuje ~10 MB). Rezultat — uproszczona grafika, tekstury w niższej rozdzielczości i mniejszym wyborze, prostsze poziomy, gorsze efekty dźwiękowe, a nade wszystko brak muzyki, która walnie przyczyniła się do utworzenia mrocznej, dusznej, pełnej grozy atmosfery w pecetowym Doomie. Do tego wytrawni „zadoomiarze" odczują na pewno niedobór klawiszy: na joypadzie jest ich co prawda siedemnaście, ale gra źle je wykorzystuje – chodzenie na boki wymaga użycia dwóch, nie można więc np. biegać wokół Cyberdemona, strzelając w niego. Na szczęście po połączeniu dwóch konsol Jag-Linkiem można zagrać we dwóch – razem lub przeciwko sobie. I to powinno grę uratować. (ws)

Doom
Id Software 1994
Zręcznościowa
PC, Jaguar, 3DO, Sega 32X

Grafika	45%
Dźwięk	45%
Grywalność	60%
Pomysł	80%
Ogółem	50%

Iron Soldier

Taktyczna rozwalanka. Kierujemy ogromnym, bojowym robotem wyposażonym opcjonalnie w wyrzutnie rakiet, piłę łańcuchową, granaty, giwerę i inne zabawki. Czeka na nas szesnaście ciekawie zaprojektowanych misji. Będziemy niszczyć statki, rozwalać mosty, ochraniać konwoje, przy okazji demontując

setki budynków kryjących amunicję, energię i nowe typy broni. Teren obserwujemy z wysokości kilkudziesięciu metrów – tam znajdują się patrzadła naszego robocika. Gabaryty maszynki nie pozwalają jej na szybkie reakcje – idąc w jedną stronę można jednak obracać korpus na boki, patrzeć w niebo, ewentualnie pod nogi tratujące napotkane czołgi.



Grafika nie robi na mnie wrażenia. Wektorówka z cieniowaniem Gourauda, gdzieniegdzie nałożono tandetne tekstury. Dźwięk naprawdę mógłby być lepszy. Poza tym denerwują mnie karabiny i działka, prujące kolorowymi kulkami. A gdzie są żołnierze? Aż się prosi rozdeptanie kilku żołdaków. A tak, tylko sam złom. Coś w tej grze jest, ale jak na 64 bity to zbyt mało. (pś)

Iron Soldier
Atari 1994
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	45%
Dźwięk	50%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	65%

Kasumi Ninja



Kasumi Ninja to jaguarowski odpowiednik kultowej nawalanki Mortal Kombat. Od strony technicznej gra prezentuje się wyśmienicie. Grafika świetna – Mortala 2 poczciwi amiganci i pececiarze mogą sobie wsadzić do... pudełka.

Wojownicy, w liczbie ośmiu (w tym dwie kobiałki), wyglądają jak żywi, a ich ruchy są bardzo płynnie animowane. Tło walk stanowią przeważnie krajobrazy, w które wstawiono niewielkie animowane scenki. Dźwięk, jeśli zważyć, że mamy do czynienia z Jaguarem, mógłby być lepszy, przynajmniej stereo. Towarzyszący wyborowi wojowników i samej walce głos „komentatora" jest wyjątkowo śmieszny – jakby gostek nawdychał się helu i zapił setą.

Przejdźmy do najważniejszego. Na ciosach, przynajmniej z początku, bardzo się zawiodłem. Brakuje tu bajerów znanych z Mortala. Jest za to sporo uderzeń ręką lub nogą. Na szczęście technika ich wykonywania jest, za sprawą joypada, bardzo prosta. Oprócz zwykłych ciosów każda z postaci ma jeden atak „dalekiego zasięgu", przeważnie strzał czymś fikuśnym. Inne, bardziej egzotyczne formy ataku, należą do rzadkości, na czym zyskał realizm gry.

Krew leje się dosłownie litrami i, co najważniejsze, nie wsiąka w grunt. Po walce sceneria przypomina rzeźnię, szczególnie jeśli zademonstrujemy przeciwnikowi fatality. Tak! Fatality nie jest już tylko domeną Mortala. Oryginalna instrukcja nie podaje jednak sposobów wykonywania ruchów końcowych.

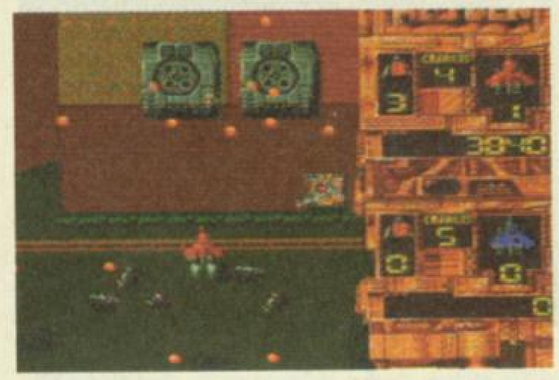
Jako ciekawostkę dodam, że za pomocą specjalnego kodu rodzice mogą zaoszczędzić swoim małym pociechom oglądania sikającej na lewo i prawo krwi, a także zwolnić ich od wykonywania ciosów śmiertelnych – gdy Jasiu będzie duży, to zrobi panu kuku, a na razie niech mu tylko da po ryju. Z myślą o najmłodszych w pudełku (oprócz instrukcji) umieszczono przepaskę na łepetynę z wyszytym na niej tytułem gry. Po założeniu tego bajeru podobno lepiej się gra.

Ale jeszcze lepiej gra się we dwóch – wręcz wspaniale! (pś)

Kasumi Ninja
Atari 1994
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	90%
Dźwięk	60%
Grywalność	70%
Pomysł	60%
Ogółem	80%

Raiden

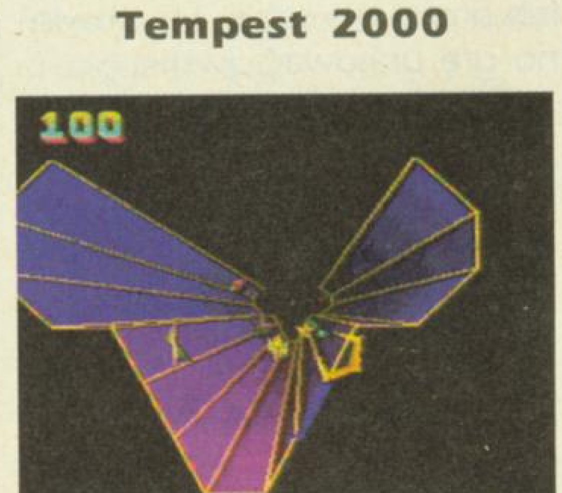


Raiden jest kolejnym Swiv a la Raptor, pomieszanym z 1941 – pomysł na tyle stary i oklepany, że aby przyciągnąć gracza, musi szokować wykonaniem. Twórcy gry zdawali sobie z tego sprawę i nas zaszokowali... Grafika jest słaba, momentami wręcz żałosna. Ekran akcji ograniczony zbyt dużym panelem informacyjnym. Dźwięk... no, ujdzie w tłoku. Jedyną zaletą Raidena jest opcja na dwóch graczy. Pod względem wykonania to chyba najgorsza z gier na Jaguara. Raidena wypuszczono również na PC, PlayStation i Amigę, ale tych wersji jeszcze nie widziałem. (pś)

Raiden
Fabtek 1990
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	25%
Dźwięk	40%
Grywalność	35%
Pomysł	10%
Ogółem	20%

Tempest 2000



Wiem, powiecie, że już w to graliście. Lata się po obrzeżach rynny i strzela do środka, skąd wylatują różne bajery. Tak właśnie wygląda Tempest, na Jaguarze jednak nosi przydomek „2000", a co to oznacza, zaraz Wam wyjaśnię. Trzy warianty graficzne, opcje umożliwiające zabawę dla dwóch osób (razem lub przeciwko sobie) i wspaniała muzyka o jakości CD – to atuty konsolowej wersji gry, która przez większość światowej prasy została obwołana najlepszym softem na Jaguara i zniknęła w zawrotnym tempie ze sklepowych półek. Oceniać program na podstawie zamieszczonych ilustracji – to przestępstwo. Zobaczyć go na własne oczy – to też za mało. Trzeba zagrać, ale nie pięć minut, lecz godzinkę. Słuchawki na uszach, duży TV i jazda. Czad! Uprzedzam z góry: chaos nie do wytrzymania. Trzeba być nieźle pokręconym, żeby wiedzieć, co tu się dzieje. Best music & full action only. Under control? No! Panic! Panic! (pś)

Tempest 2000
Atari 1981/94
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	35%
Dźwięk	90%
Pomysł	70%
Grywalność	90%
Ogółem	70%

Trevor McFur in the Crescent Galaxy



W przypadku tej gry muszę skorzystać z ostrzejszych epitetów. Ślamazarna, naiwna i nudna jak przysłowiowe flaki. Grafika prerenderowana wygląda nie najgorzej, ale cały efekt i tak psuje tło – jedno-, w najlepszym radzie dwubitplanowe, przypominające przyklejoną z tyłu tapetę. Zgroza. Efekty dźwiękowe ograniczają się do pik! paf! bum! i tym podobnych. Grać we dwóch nie można. Jest sporo bonusów do zbierania, ale większość z nich mało ciekawa, albo może stateczek porusza się zbyt wolno, żeby zrobić z nich jakiś użytek. Jedyny plus to ciekawie zaprojektowani strażnicy poziomów. Grałem w lepsze rzeczy piętnaście lat temu. (pś)

Trevor McFur...
Atari 1993
Zręcznościowa
Jaguar

Grafika	30%
Dźwięk	15%
Grywalność	25%
Pomysł	10%
Ogółem	20%

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

indeks

JEST DOBRZE, BĘDZIE JESZCZE GORZEJ

Równie źle w historii nie było. Na konkurs fałszywki przyszło tak mało odpowiedzi, że ze wstydu nawet nie ujawnię ich liczby. Tylko 15 osób wytypowało fałszywkę trafnie. A była nią gra YOUNG GUNS. Na wszelki wypadek (w końcu co miesiąc dochodzą nowi czytelnicy) przypomnę zasady naszego konkursu: w każdym numerze pośród kilkudziesięciu tipów znajduje się tip do gry, która nie istnieje. Waszym zadaniem jest trafne odgadnięcie jej tytułu i przesłanie go na kartce pocztowej do redakcji Gamblera oraz podanie typu posiadanego komputera. Wśród trafnych odpowiedzi losujemy nagrody, ufundowane przez **IPS Computer Group** (czyli oryginalne gry). Dzisiejszymi szczęśliwcami są: **Ewa Klaman** ze Starogardu Gdańskiego, **Adam Rodak** z Lublina i **Bogusław Staniszewski** z Łomży.

Wszystkich chętnych do wzięcia udziału w nowej edycji konkursu SUPERTETE (znowu walczycie o 10 mln starych złotych) namawiam do zapoznania się z jego zasadami na stronie 50.

Jak zapewne zauważyliście, zmienia się nieco szata graficzna tete, a konkretnie – zmniejszyliśmy czcionkę na stronach z drobnymi tipami. Wszystko oczywiście po to, aby mogło ukazać się ich jak najwięcej. Zwłaszcza że coraz więcej miejsca zajmują solucje, a i kluby chcą żyć. Namawiam też do pisania do klubów **DDT**, **Frontier**, **Symulator**, **Gildia**, a jeżeli się bardzo sprężycie, może wskrzesimy **Kurier Cywilizacyjny**, który zmarł w wyniku choroby nazywanej listogłodem.

don Pedro (z K.D.)

PS don Pedro uroczyście informuje, że pogłoski jakoby próbował otruć dżemem z muchomorów smoka i resztę bandy są wrogą propagandą. Jak każdy wie, dżem z muchomorów (zarówno czerwonych, jak i zielonych) jest potrawą smaczną i pożywną, zalecaną przez najbardziej znanych lekarzy.

BATMAN RETURNS (PC)

NOC 1

Z sejfu weź uzbrojenie (musisz mieć linę, wytrych, pistolet z przyssawką i batarang, resztę dobierz według uznania) i wsiądź do Batmobilu. Podczas jazdy zerknij na telewizor. Pojedź na Gotham Plaza. Zejdź na ulicę i przetrzep skórę bandytom, którzy Cię napadną. Jeżeli będziesz miał okazję, przesłuchuj pokonanych wrogów. Pytaj o dowódcę gangu. Od faceta przebranego za pajaca dostaniesz rybę. Wróć do samochodu i jedź do domu burmistrza. Weź kasetę wideo i wróć do swojej rezydencji. Wprowadź zdobyte dowody do komputera i przeanalizuj je. Idź spać.

NOC 2

Jedź na targ rybny, oglądając po drodze TV. Porozmawiaj ze sprzedawcą - dowiesz się paru szczegółów o jego klientach. Jedź teraz do Zoo. Znajdź kasetę wideo i plakat cyrkowy. Pokonaj clowna, który Cię zaatakuje i spytaj go o plany gangu. Uzyskasz cenną wiadomość o planowanym napadzie na bank. Jedź do śródmieścia i poczekaj do północy. Pokonaj bandytów (będziesz miał pierwszą okazję do podziwiania niejakiego pana Pingwina). Wróć do domu i przed snem przeanalizuj nowe dowody.

NOC 3

Pojedź na targ rybny i porozmawiaj ze sprzedawcą. Niestety, tym razem nie dowiesz się niczego ciekawego. Udaj się następnie do biura Shrecka. Za pomocą wytrycha sforsuj drzwi i wejdź do środka. Podnieś papier oraz notatkę z szuflady pod globusem. Jedź do Zoo i podnieś z ziemi starą reklamę cyrkową. Odwiedź dom burmistrza i zabierz z jego biurka kopertę ze zdjęciami. Wróć do domu. Przeanalizuj zdobyte przedmioty i idź spać.

NOC 4

Obejrzyj wiadomości w telewizji i pojedź na targ. Dowiesz się, gdzie mieszka Pingwin. Jedź do burmistrza i weź z biurka piórko. W domu wprowadź do komputera nowe rzeczy i połóż się do łóżka.

NOC 5

Jadąc do biura burmistrza obejrzyj telewizję. Z biura weź plany przebudowy budynku i fotografię. Wróć do swojej jaskini i przeanalizuj dane w komputerze. Poczekaj do północy i pojedź do mieszkania Pingwina. Wejdź do środka przez kanał wentylacyjny i zabierz z łóżka kasetę wideo. Wróć do domu, przejrzyj nowe dowody i kładź się.

NOC 6

Usiądź przy komputerze i obejrzyj wiadomości. Potem idź spać.

NOC 7

Zorientuj się, co nowego w TV, a następnie udaj się na spoczynek.

NOC 8

Zapoznaj się z wiadomościami telewizyjnymi. Pojedź na targ - okaże się, że sprzedawca gdzieś zwiał. Nie przejmuj się tym i jedź na Gotham Plaza. Czeka Cię teraz mały dowcip Pingwina - przejął kontrolę nad Twoim samochodem. Nie musisz nic robić - cała akcja rozegra się sama. Podczas jazdy automatycznie nagra się na wideo przemowa Pingwina.

NOC 9

Włącz komputer i obejrzyj wiadomości. Czas na mały sabotaż. Puść w świat kasetę nagraną w Batmobilu za pomocą opcji TRANSMIT. Odmów komisarzowi przekazania dowodów i pojedź do centrum. Zejdź na ziemię i rozwal narzucających się kolesiów. Jedź następnie do starego Zoo i tam też zrób porządek z opryszkami. Pingwin ucieknie, a Ty w pogoni za nim dojedziesz do kryjówki gangu. Jeżeli ktoś jeszcze stanie Ci na drodze, załatw go. Wreszcie spotkasz się sam na sam z Pingwinem. Daj mu w łeb batarangiem i obejrzyj zakończenie.

Frogger

RAVENLOFT - THE STONE PROPHET (PC CD-ROM)

Podnieś z ziemi przedmioty pozostawione przez kobietę. Na północ od miejsca, w którym się znajdujesz, jest chata starej wieszczki. Możesz spróbować porozmawiać z nią, lecz na razie niewiele z tego wyjdzie. Zapamiętaj rysunek zrobiony przez nią na piasku i udaj się na wschód. Znajdź zrujnowaną studnię i teren wokół niej oczyść z potworów. Wśród śmieci porozrzucanych koło studni znajdziesz kamień umożliwiający teleportację do wioski Muhar. Użyj go i zwiedź wioskę. Możesz w niej znaleźć kilka bukłaków z wodą, kolejny magiczny kamień i trochę przedmiotów o wątpliwej wartości. Dobrze natomiast odnaleźć dom, w którym mieszka gość o imieniu Piotra. Gdy pokażesz mu znaleziony wcześniej sztylet, przyłączy się do drużyny. Na środku wioski porozmawiaj z chłopcem - dostaniesz od niego mapę pustyni Har'Akir. Pójdź na północny wschód i odszukaj Sfinksa. Obok niego znajdziesz kamień teleportujący.

Czas teraz zbadać świątynię Nefreti. Wejdziesz do niej przez wcześniej znalezioną studnię. Przy wejściu spotkasz ranną dziewczynę. Pozwól jej przyłączyć się do drużyny. W podziemiach znajdziesz ćwierć pieczęci Ankhtepota, magiczny hełm, dwa bliźniacze gemy, kamień teleportujący do świątyni oraz zwoje z czarami. Po zwiedzeniu podziemi odprowadź dziewczynę do wioski i udaj się na południe, do świątyni Seta. Przed wejściem czeka Cię walka z bandą zombich i gigantycznymi skorpionami. Uważaj szczególnie na te ostatnie, gdyż potrafią paskudnie otruć przy uderzeniu. Porozmawiaj z kapłanką stojącą przy wejściu. Na górnym poziomie znajdziesz kilka użytecznych magicznych przedmiotów (w tym niezłą zbroję, kolejny kamień teleportacyjny i zielony klucz). Obok porozrzucanych rzeczy leży kawałek papieru, opisujący losy poprzedniej ekspedycji do świątyni. Na niższych poziomach znajdziesz kilka kluczy IRON SET IDOL. Wróć na wyższy poziom, rzuć czar TRUE SEEING. Znalezione klucze użyte na posągach węży otworzą nowe przejścia. W kolejnych komnatach znajdziesz drugą ćwiartkę pieczęci Ankhtepota, SERPENT KEY i MAGICAL WATERING URN.

Wyjdź na zewnątrz i idź na północny zachód. Znajdziesz tam zrujnowaną świątynię. Użycie czaru SPEAK WITH ANIMALS umożliwi Ci porozmawianie ze spotkanym zwierzakiem. W labiryncie powinieneś też znaleźć figurkę kota oraz magiczną maskę. Spotkaną mieszkankę Muhar odprowadź do domu. Od kapłana dostaniesz klucz, gdy podarujesz mu posiadaną urnę. Dzięki niemu będziesz mógł zwiedzić podziemne komnaty. Obejrzyj sobie dokładnie złote posągi. Każdy z nich da Ci do zrozumienia, co należy zrobić w danym miejscu. Przy posągach użyj znalezionych figurek - kota (którą masz) oraz szakala, lwa, sokoła, skorpiona i sępa (które możesz znaleźć porozrzucane po świątyni). W trakcie poszukiwań powinien Ci wpaść w ręce pergamin opisujący zagadkę Sfinksa. Gdy znajdziesz skrzynkę boga Ra, udaj się do górnej części labiryntu. Znajdziesz tam posąg Ankhtepota, który potraktowany skrzynką, odsłoni trzecią część pieczęci.

Po przeszukaniu świątyni udaj się na północny wschód. Znajdziesz się w części pustyni nawiedzanej przez trolle, więc lepiej uważaj. Na dole mapy będziesz miał okazję powiększyć swoją drużynę o nowego członka - młodego trolla. Warto go wziąć, gdyż jest niezłym wojownikiem. Staraj się nie walczyć ze stworami spotykanymi po drodze - są bardzo trudne do zabicia, więc lepiej je omijać (chyba że chcesz sobie nabić punktów doświadczenia). Idąc na północ, a potem na zachód, dojdziesz do katakumb. Po wejściu rozejrzyj się trochę po korytarzach - możesz znaleźć magiczną lutnię, czary oraz zbroję dla trolla. Musisz zdobyć też CIRCLE KEY, by przedostać się na dalsze poziomy. Powinieneś odszukać kawałek pieczęci Hierophanta. Gdy już to zrobisz, możesz opuścić katakumby.

Warto teraz poćwiczyć trochę z drużyną przed dalszymi przygodami, bo czekają Cię ciężkie walki. Odszukaj na pustyni ruiny miasta. Urzędującej tam zjawie zagraj na lutni, a opowie Ci o królewskich grobowcach. Wróć do katakumb i odszukaj dwie iluzoryczne ściany. Po drodze spotkasz zombie, który będzie chciał się do Ciebie przyłączyć. To, czy się zgodzisz, nie ma wielkiego znaczenia, lecz pomoc dobrego wojownika może być użyteczna. Udaj się teraz do świątyni Seta i zejdź na dolne poziomy. Spotkasz tam starożytną mumię Senmeta o wyraźnie wrogich zamiarach. Będziesz musiał jej dokopać, a potem potraktować czarem RETIREMENT, by nie odżyła.

Wróć do chaty znalezionej na samym początku gry i używając zdobytego hełmu porozmawiaj telepatycznie z niewidomą kobietą. Zgodzi się ona otworzyć przejście na zachód od grobów królewskich. Idź tam niezwłocznie. Porozmawiaj z urzędującym w jednej z komnat prorokiem. Zwiedzając podziemia zbieraj kufry porozrzucane po korytarzach. Schowane w nich pergaminy umożliwią Ci odczytanie napisów w komnacie proroka. Na jednym z niższych poziomów znajdziesz kawałek pieczęci Hierophanta.

Wyjdź z podziemi i teleportuj się do Sfinksa, używając posiadanego kamienia. Odpowiedz na jego zagadkę i wejdź w przejście, które się otworzy. Przeszukuj napotkane dzbany, można w nich znaleźć cenne przedmioty. Musisz odnaleźć dwa złote klucze - z czerwonym i niebieskim kryształem. Umożliwią Ci zbadanie całego poziomu. W labiryncie odnajdziesz trzeci złoty klucz, dzięki któremu uzyskasz dostęp do komnaty, w której ukryty jest złoty gwizdek.

Gdy już skończysz plądrować kompleks strzeżony przez Sfinksa, przeszukaj pustynię na południe od grobów królewskich. W okolicy dwóch kamiennych dłoni znajdziesz wejście do świątyni Ra. W północnej części poziomu znajduje się mumia Hierophanta. Myszkując po korytarzach

musisz znaleźć osiem łez Ra, warto też położyć łapy na kamieniu teleportacyjnym i rękawicach dających siłę giganta. W komnacie z ośmioma malowidłami na ścianach wykorzystaj łzy i weź z nowo otwartej komnaty kolejną część pieczęci Hierophanta.

Czas teraz poszperać w grobach królewskich. W środku znajdziesz kilka kluczy oraz użyteczny pierścień, pozwalający na regenerację utraconych sił. Twoim celem jest znalezienie ostatniej części pieczęci Hierophanta. Połącz ze sobą cztery kawałki i umieść pieczęć w komnacie z mumią Hierophanta. Teleportuj się do grobowca Ankhtepota. Znajdź żelazny klucz i drewniany młotek oraz porozmawiaj z kapłanką. Klucz da Ci dostęp do drugiego poziomu grobowca. Przy posągu sokoła użyj trzy razy gwizdka - otrzymasz HERO'S HEART. Idź na północ. Dojdziesz do drzwi z namalowanym wojownikiem. Użyj zdobytego ostatnio serca. Za drzwiami znajdziesz ostatni kawałek pieczęci Ankhtepota. Kompletną pieczęć umieść w przeznaczonym do tego miejscu w środku labiryntu i udaj się do miejsca spoczynku faraona. Uderz młotkiem w gong. Ankhtepot obudzi się z wiekowego snu i zacznie deptać Ci po piętach. Nie próbuj z nim walczyć, zamiast tego zwab go w okolice pieczęci. Poczekaj, aż Ankhtepot zostanie zaatakowany i uciekaj z grobowca przez portal. Na wschodzie pustyni, na obszarze zakrytym wcześniej czerwoną mgłą, znajdziesz pergamin umożliwiający powrót do domu.

Frogger

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Idzie zima i bałwany, czas więc już na małe zmiany (stare powiedzenie Jacka Fasoli). Przede wszystkim punkt za refleks dla tych, którzy zauważyli już nowe wspaniałe logo, zaprojektowane osobiście przeze mnie. Mam nadzieję, że cztery pudełka kredek nie poszły na marne...

Od niedawna również stosujemy pewne ułatwienie dla Was. Przy każdej grze, jeśli poprawka do niej była już kiedyś publikowana w DDT, jest to odnotowywane. Nie trzeba już wtedy nerwowo przeszukiwać wszystkich numerów Gamblera, gdyż informacja typu – **patrz także: 5/95, 8/95** – wyjaśnia wszystko.

Z braku materiałów zamykamy chwilowo dział ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK. Zapewne pojawi on się jeszcze na łamach DDT, jednak raczej nie w najbliższej przyszłości. Chyba że Wy wymyślicie coś ciekawego.

Natomiast niektórzy grabarze zauważyli już pewnie na odsyłanych przez nas dyskietkach tajemniczy zestaw **DDTpack**. W pocie czoła, siedząc przez dwa tygodnie od czwartej nad ranem do drugiej w nocy (to oczywiście żart) przy komputerze, wyprodukował go nasz nadworny programista, **Jim Midnite**.

DDTpack to zestaw mający na celu ułatwienie grzebania w SG, na razie dostępny tylko w wersji na PC. W skład jego wchodzą wszystkie odcinki działu ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK, wszystkie publikowane dotychczas poprawki w wygodnej, elektronicznej formie oraz kilka programów pomagających w grzebaniu. Oto one (lista będzie na pewno rozszerzana):

- **DOS Navigator**, program podobny do Norton Commandera, jednak o znacznie większych możliwościach (przede wszystkim ma wbudowany edytor dyskowy).
- **UNP**, służący do rozpakowywania plików .COM i .EXE, przydatny, jeśli chcemy w nich pogrzebać.
- **Advanced Compare**, program do porównywania plików, mający dużo większe możliwości niż dosowy FC.
- **Cutter, Changer & Creator**, umożliwiający dokonywanie pewnych przeróbek plików (wycięcie kawałka pliku, tworzenie nowego, wypełnianie fragmentu pliku...).
- oraz **Count**, krótki programik pomocny w rozgryzaniu niektórych zabezpieczonych SG.

Trzy ostatnie programy nie były jeszcze nigdzie dotychczas publikowane, tak więc nasz zestaw jest unikatem na skalę światową!

Jak go zdobyć? Otóż szczęśliwym posiadaczem DDTpack zostaje każdy, kto przyśle do nas dyskietkę z kopertą zwrotną (zaadresowaną do siebie). Żeby jednak nie było za łatwo, na dyskietce muszą znaleźć się co najmniej TRZY poprawki, które wydrukujemy (czyli w praktyce musi ich być więcej). Wiecie już na pewno, jakie warunki trzeba spełnić, aby Wasza praca została wydrukowana, tak więc nie będę znowu niszczył na darmo klawiatury.

Która i tak jest już w kawałkach...

KÓŁKO WETERANÓW

W dzisiejszym odcinku zdobywcami nagród (gier z firmy IPS Computer Group) są: **Przemysław Chumański** z Bydgoszczy i **Adrian Kowalczyk** z Warszawy.

BATTLE ISLE 2 (PC)

Plik: **SAV\SAVE00?.DAT**

Pod offsetem 58h na dwóch bajtach zapisana jest energia (taka sama we wszystkich bazach). Uwaga! Energia przeważnie będzie dostępna dopiero od początku następnego etapu.

Ilość materiałów oraz przyrost materiałów i energii na turę dla każdej bazy jest pod innym offsetem; dane te zaczynają się od offsetu 5845h.

Dla pierwszej z baz (wg kolejności w SG) są to następujące offsety:

5845h	2 bajty	ilość materiałów w danej bazie
5847h	1 bajt	przyrost energii na turę w danej bazie (E+)
5848h	1 bajt	przyrost materiałów na turę w danej bazie (M+)

Kolejne dane dla następnych baz są przesunięte o 68 bajtów w stosunku do poprzedniej bazy (np. druga baza to bajty 5889h..588Ch, trzecia: 58CDh..58D0h itd.)

Aby znaleźć interesujące nas bazy spisujemy ich dane (czyli ilość materiałów, przyrost energii i przyrost materiałów). Przykładowo, mając bazę z ww. wartościami równymi 31, 1 i 12 poszukujemy ciągu 1F 00 01 0Ch.

Możemy również zmienić dostępną pulę punktów doświadczenia.

offset (wszystkie wartości po dwa bajty):

0Ah	jednostki wodne
18h	jednostki powietrzne
26h	jednoski lądowe

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)

COLONIZATION (PC)

Patrz także: 6/95

Zabieramy się za plik **COLONY??.SAV**. Pod 1Ah (2 bajty) zapisany jest rok.

Przyjmujemy, że pierwszy znak szukanego miasta ma offset 0:

offset:

+00h	nazwa miasta	
+1Dh	liczba mieszkańców (maksimum 32)	
+3Eh..+5Dh	zawody mieszkańców - dozwolone następujące wartości:	
	00h	FARMER
	01h	MASTER SUGAR PLANTERS
	02h	MASTER COTTON PLANTERS
	03h	MASTER TOBACCO PLANTERS
	04h	EXPERT FUR TRAPPERS
	05h	EXPERT LUMBERJACKS
	06h	EXPERT ORE MINERS
	07h	EXPERT SILVER MINERS
	08h	EXPERT FISHERMAN
	09h	MASTER DISTILLER
	0Ah	MASTER TOBACCONIST
	0Bh	MASTER WEAVER
	0Ch	MASTER FUR TRADER
	0Dh	MASTER CARPENTER
	0Eh	MASTER BLACKSMITH
	0Fh	MASTER GUNSMITH
	10h	FIREBRAND PREACHERS
	11h	ELDER STATESMAN
	12h	TEACHER
	13h	COLONIST
	14h	HARDY PIONIER
	15h	VETERAN SOLDIER
	16h	SCOUT
	17h	DRAGONS
	18h	JESUIT MISSIONAIRES
	19h	INDENTURED SERVANS
	1Ah	PETTY CRIMINALS
	1Bh	INDIANS CONVERTS

1Ch	FREE COLONIST
1Dh	CONQUISTADOR

Tomasz Kuraszkiewicz, „Sir Kurak" (Zamość)

Dla leniwych: w Kolonizacji istnieje prostszy sposób na dokonanie zmian. Wystarczy wpisać na mapie Alt+W, Alt+I, Alt+N, aby uzyskać dostęp do Cheat menu.

don Pedro (z K.D.)

COLORADO (AMIGA)

Zmieniamy plik o nazwie **SOS.FIC** (znajdujący się na dysku z grą).

offset:

01h	energia (wpisujemy FFh)	
03h	proch (wpisujemy FAh)	
E3h, E4h, E5h, E7h	inwentarz, możemy wpisać:	
	01h	strzelba
	02h	siekiera
	03h	nóż
	04h	granat
	05h	butelka energii
	06h	róg z prochem
	07h	beczka prochu
	08h	fajka
	09h	dziecko
	0Ah	srebrna kula
	0Bh	order za odwagę
	0Ch	bryła złota
	0Dh	naszyjnik
	0Eh	skóra
	0Fh	złoto
	10h	papier

Damian Małecki (Jelcz—Laskowice)

DESCENT (PC)

Będziemy grzebać w pliku **NAZWA.SG?**, gdzie NAZWA - to imię pilota.

offset:

13E3h	1 bajt	SHIELD (maks. FFh)
13DFh	1 bajt	LASER (maks. FFh)
13F7h	2 bajty	CONCUSSION MISSILES (maks. FFFFh)
13F9h	2 bajty	HOMING MISSILES (maks. FFFFh)
13FBh	2 bajty	PROXIMITY BOMB (maks. FFFFh)
13FDh	2 bajty	SMART MISSILES (maks. FFFFh)
13FFh	2 bajty	MEGA MISSILES (maks. FFFFh)

Uwaga! Zmiany zadziałają jedynie wtedy, gdy będziemy mieli dany typ broni!

Tomasz Kuraszkiewicz, „Sir Kurak" (Zamość)
Jakub Łuszczek (Kraków)

FIRST ENCOUNTERS (PC)

Przeróbka jest nietypowa, ponieważ dotyczy głównego pliku gry. Aby poskutkowała, należy rozpocząć grę od początku. Przed przystąpieniem do grzebania warto zrobić kopię pliku **FIRSTENC.EXE**. Poczynając od offsetu 30DFBh w tymże pliku wstawiamy FF FF FF 0Fh, a od offsetu 30E8Fh wstawiamy FF FF FF 0Fh. Po rozpoczęciu gry mamy na koncie 26843545,5 kredytek.

Jakub Łuszczek (Kraków)

GOAL (PC)

Pliki: **.TMS** (np. EUROPEAN.TMS, GERMAN.TMS, NATIONAL.TMS...)

Poszukujemy nazwiska interesującego nas piłkarza. Licząc od pierwszej litery imienia zawodnika (np. dla Romana Koseckiego od litery R) mamy bajty o następującym znaczeniu:

offset:

+11h	POSITION	
	00h	GOAL KEEPER
	01h	DEFENDER
	02h	MIDFIELD
	03h	FORWARD
+12h	SHIRT (numer, z jakim gra zawodnik) - od 1 do 14	
+14h	PACE	
+15h	STAMINA	
+16h	RESILIENCE	
+17h	KEEPING SKILL	
+18h	TACKLING SKILL	
+19h	PASSING SKILL	
+1Ah	SHOOTING SKILL	

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)

ISHAR (PC)

W dowolnym SG pod offset 1F1h wpisujemy FFh i mamy 255 tys. monet.

Łukasz Brzozowski (Połaniec)
Adrian Kowalczyk (Warszawa)

MASTER OF MAGIC (PC)

Zmian dokonujemy w pliku **SAVE??.GAM**. Złoto znajduje się pod offsetem 0D3Eh i zajmuje 2 bajty, a ilość mana pod 0C44h i również zajmuje 2 bajty.

Adrian Kowalczyk (Warszawa)

TERMINATOR 2029 (PC)

Zmieniamy plik **TERM?.SAV**, gdzie ? jest dowolną cyfrą od 0 do 9. W bajtach od E7h do F6h oraz od 119h do 12Dh wpisujemy FFh, co daje nam 65535 zestrzelonych statków i świetną statystykę.

Robert Banach (Bydgoszcz)

TERMINATOR RAMPAGE (PC)

offset:

23h	punkty (wpisać FF FF FF FFh)
28h	liczba żyć (wpisać FFh)

Adrian Kowalczyk (Warszawa)

THE INCREDIBLE MACHINE TOO (PC)

Grzebiemy w plikach **TIM??.SAV**, rozpoznając żądany plik po imieniu, które rozpoczyna się od offsetu 62h. Pliki mają różne rozmiary, w zależności od długości imienia (naszego i następnego po nim na liście). Przyjmijmy za offset 00h bajt o offsecie równym długości pliku, zmniejszonej o 230. Przykładowo, jeśli plik ma długość 352 bajty, rozpoczynamy od bajtu 352–230, czyli 122.

Pod podanymi poniżej offsetami mamy zapisane informacje o układankach. Wartość 01h oznacza, że układanka została skończona, 00h - jeszcze nie.

offsety:

+17h..+3Eh	TUTORIAL PUZZLES
+3Fh..+58h	EASY PUZZLES
+59h..+76h	MEDIUM PUZZLES
+77h..+95h	HARD PUZZLES
+96h..+B2h	REALLY HARD PUZZLES
+B3h..+E4h	HEAD TO HEAD PUZZLES

Natomiast pod offsetem 00h zapisany jest numer aktualnie przerabianej układanki. Może on przyjąć wartości:

00..39	dla TUTORIAL PUZZLE (1..40)
40..65	dla EASY PUZZLE (1..26)
66..95	dla MEDIUM PUZZLE (1..30)
96..126	dla HARD PUZZLE (1..31)
127..155	dla REALLY HARD PUZZLE (1..29)

Zastosowano jednak pewne zabezpieczenie - suma wszystkich bajtów w pliku SG musi być zawsze taka sama. W praktyce wygląda to tak: jeśli zwiększymy wartość jakiegoś bajtu o 5, musimy odjąć piątkę z ostatniego bajtu pliku (offset **+E5h**). Gdy wartość tego bajtu będzie za mała (np. jest równy 5, a musimy odjąć 12), dodajmy do niego 256 i potem odejmijmy (tzn. w naszym przykładzie wpisujemy 256+5—12, czyli 249).

Możemy też posłużyć się specjalnym programem autorstwa Jima Midnite o nazwie **Count** (dostępny jest tylko i wyłącznie w naszym **DDTpack**).

Marcin Wichary

THEME PARK (AMIGA)

Zapis gry jest tworzony w pliku **NICKNAME.GX.** Jeśli nie możesz wczytać SG, to w Setup New Park wpisz swoje NickName (to z zapisu). Teraz bez trudu wczytasz SG.

Stan gotówy zapisywany jest pod offsetem 0Ah i zajmuje 4 bajty. Polecam 63 FF FF FFh.

Paweł Soja (Chełm)

UTOPIA (PC)

Zmian dokonujemy w pliku **.SAV.** Stan kasy znajduje się pod offsetem 586h i zajmuje 3 bajty.

Adrian Kowalczyk (Warszawa)

ZEPPELIN (PC)

W pliku ze swoim SG (nazwa: **SPIEL?.SAV**) pod offsetem 44Eh wpisujemy 6F FF FF FF FFh i znikają kłopoty z kasą.

Przemysław Chumański (Bydgoszcz)
Adrian Kowalczyk (Warszawa)

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

SPEAR OF DESTINY (PC)

WOLFENSTEIN 3D (PC)

W grach Spear of Destiny i Wolfenstein 3D można wymienić pliki **VSWAP** - oczywiście zmieniając odpowiednio rozszerzenia. Będą się wtedy działy różne śmieszne rzeczy!

Damian Szczurek, „Mr. Rat" (Łącznik)

TOP CHALLENGE (PC)

Plik **TOP.ANI** to zwykła animacja w formacie FLI - wystarczy tylko zmienić rozszerzenie.

Damian Szczurek, „Mr. Rat" (Łącznik)

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

Patrz także: 7/95, 8/95, 10/95

W katalogu **FLOP_INT** znajdują się rysunki (początkowe, końcowe, itp.) w formacie LBM, można je oglądać za pomocą np. VPIC. Natomiast w katalogu **TERRAIN** znajdują się pliki **ISLAND?.LBM**, które zawierają wygląd terenu (po konwersji można je poddać edycji).

Jakub Łuszczek (Kraków)

LUDZIE LISTY PISZĄ

Proszę, przestańcie już przysyłać poprawki do UFO: Enemy Unknown!!! NIE będziemy ich publikować z dwóch prostych powodów. Przyczyna 1: SG do gry X-COM są bardzo podobne do tych dla jej poprzedniczki, tak więc wszyscy zainteresowani mogą spokojnie wysilić nieco szare komórki i sami zmienić, co trzeba. Przyczyna 2: Już ponad 10 osób przysłało poprawki do UFO (3. miejsce pod względem liczby poprawek dotyczących jednej gry) - a jeśli dziesięciu może, to inni tym bardziej.

Poza tym przypominam, że Marty McFly (ten z „Powrotu do przyszłości") nie pożyczył jeszcze redakcji wehikułu czasu, tak więc na razie między wysłaniem poprawki, a czasem jej ewentualnej publikacji mija sporo czasu (obliczcie sobie sami - te słowa piszę 23 sierpnia). Nie dziwcie się więc, gdy musicie trochę poczekać na ujrzenie swego nazwiska na łamach DDT.

Kończąc magiczny (bo siódmy) odcinek DDT żegnają Was...

Marcin Wichary i brudny Harry

KMF FRONTIER Klub

FIRST ENCOUNTERS

Wersja, która ukazała się na rynku, jest - jak powszechnie wiadomo - skopana. Już w parę tygodni po ukazaniu się gry (w U.K.) Gametek ogłosił, że ok. 20% kopii jest uszkodzonych i można kontaktować się telefonicznie z wydawcą w celu wyjaśnienia (???) sprawy. Jak mi wiadomo, na początku lipca nie była dostępna jeszcze pełna wersja, ani upgrade poprzedniej.

Z własnych doświadczeń wiem, że błędy pojawiały się (najczęściej) w następujących sytuacjach:

1. Wykonywanie niektórych misji dla Federacji (głównie wymagających uprzedniego zniszczenia satelity wojskowego w celu przerwania jego transmisji) - totalna „zawiecha". Jednak te same misje dla Imperium „działały" bez kłopotu.

2. Morderstwa na zlecenie. Czasami po zabiciu delikwenta program wskakuje do DOS, wyświetla jakieś bzury i wraca normalnie do gry. Innym razem wyświetla „systemowe" komunikaty o naszej „zbrodni". Skutków ubocznych nie zauważyłem (program dalej działa normalnie).

3. Pojawiają się przypadki, kiedy gra nie potrafi wyświetlić pewnych obiektów - głównie stacji kosmicznych. Pomoże reset lub dokowanie automatyczne, bez podglądu grafiki.

„Perełek" jest oczywiście więcej, ale pojawiają się one w nieokreślonych sytuacjach (przekłamania grafiki, nagłe resety itp.). Grę testowałem na kilku komputerach: 386DX-40 4 MB, 486DX2-80 8 MB, 486DX4-100 4 MB i Pentium-75 16 MB. Zdecydowanie najlepiej program działał na ostatnim z wymienionych. Na moim DX4 grafika nie „chodzi" jeszcze płynnie, nawet gdy detale nie są ustawione na maksimum, ale na Pentium częściej „pada". Widać, że za krótki był okres beta—testowania. Powielono także błędy z Frontiera - obsługa myszki. Wymagania sprzętowe także wzrosły. By posłuchać muzyki trzeba mieć trochę więcej niż 4 MB RAM. Grafika wymaga dosyć szybkiego procesora (P5). Takie czasy...

A teraz z całkiem innej beczki. Jak już ktoś zdecyduje się pograć w „First ", to z pewnością zauważy te same problemy, co i we Frontierze - mały statek, marna kasa, słabe rangi. Elite można jeszcze jakoś „ustrzelać", gorzej z resztą. Dla wygody można wprowadzić następujące poprawki do głównego pliku wykonywalnego gry FIRSTENC.EXE. Bierzemy na warsztat statek Imperial Explorer i „mieszamy" dowolnym edytorem dyskowym.

Imperial Explorer

parametr	**wielkość** (dec)	**offset** (hex)	**nowa wartość** (hex)
MASS	1996	957AC	01 00
CAPACITY	1785	957AE	FF 7F
MISSILE	6	957B8	0A
CREW	10	957B6	01
CASH	1000,0	30E8F	FF FF FF 7F
DRIVE Class	8	957BA	0C

UWAGA! Po zapisaniu gry i odczytaniu jej przez program, w którym nie dokonano poprawek, wszystko (oprócz forsy) wróci do normy.

Po wpisaniu powyższych poprawek uruchamiamy program i kupujemy Imperial Explorera (mamy sporą kasę). By wykonywać ogromne skoki z minimalnym zużyciem paliwa należy zmniejszyć masę statku. Zmiana ładowności spowoduje przyrost przestrzeni w ładowni i pozwoli zainstalować odpowiednie wyposażenie (ok. 400 tarcz - koniecznie! oraz wszystkie możliwe bajery). Czystą wygodą jest zmiana liczebności załogi - niby

szybciej niż we Frontierze można skrzyknąć określoną liczbę osób, ale gdy którąś z nich zrezygnuje z pracy na jakiejś odludnej stacji - to nie będzie ciekawie. Pocisków też się przyda więcej.

Ze zmianą rangi jest trochę trudniej. I tu mała dygresja. Nawiązując do listu Simona (Gambler 6/95) mogę powiedzieć, że istnieje o wiele prostszy sposób na podwyższenie rangi. Najlepiej zaczynać karierę od początku przy „zerowych" rankingach. Korzystamy również z pomocy programu Game Wizard i za pomocą opcji MEMORY ADRES SEARCH ustawiamy poszukiwania na zero. Następnie wykonujemy misję dla np. Imperium - dostarczamy przesyłkę. Ponownie GW - opcję MEMORY... ustawiamy na 2. Jeszcze jedna misja z przesyłką i znów GW, MEMORY... tym razem na 4. Program powinien znaleźć jeden lub kilka adresów, wpisujemy tam np. 80 (o jeden mniej niż liczba punktów dla danego stopnia - były one kiedyś publikowane w Waszej gazecie). Wypełniamy kolejne zadanie i mamy rangę Sir. Podobnie w służbie federacji. Również rangę elite można osiągnąć w podobny sposób (należy pamiętać o pomniejszeniu danej wartości o 1). Istnieje złudny sposób zmiany rang - za pomocą GW można znaleźć adres pamięci, w którym przechowywana jest informacja o naszej randze. Fałszywość tej operacji polega na tym, iż komputer interpretuje liczbę zestrzeleń normalnie, a tylko WYŚWIETLA inną rangę. Przykład: początek gry - ranga Outsider w Imperium. Zmieniamy na Squire (tylko zmiana danych w pamięci komputera). Wykonujemy dowolną misję dla Imperium. Awans! Tylko, że na Serfa... Istnieje także sposób na ładownię. Trzeba kupić 7 ton np. hydrogen fuel i uruchomić GW. W MEMORY... wpisać 7. Powrócić do gry i dokupić jeszcze 2 tony. Wystartować GW. W wiadomej opcji wpisać 9 i następnie sprzedać paliwo, w GW ustawić zero i do znalezionego (lub znalezionych) adresu wpisać jakąś dużą wartość.

Wracając do „First..." trzeba zaznaczyć, że wersja SHAREWARE GW (Game Wizarda) ma zablokowane pewne funkcje i przy pracy w trybie chronionym jest trochę kłopotów - nie można stosować powyższych metod. Można użyć jednak programu Game Tools - ale i to nie jest najwygodniejsze. Można zmieniać zapisy - są niestety kodowane.

Kilka wskazówek co do fabuły gry.

1. Baza obcych znajduje się w układzie Polaris [0,76].

2. Alien artefacts można łatwo zdobyć, walcząc ze statkami piratów po przeczytaniu w gazecie, że w pewnym sektorze spotkano statki obcych. Sektorem tym jest zawsze sektor, w którym się znajdujemy.

3. Należy uważać z morderstwami. Zabicie np. znanego naukowca skutkuje odpowiednimi anonsami w prasie.

4. W trakcie postępów w grze zostaje wynaleziony nowy statek. Warto się nad nim zastanowić.

5. Do wielu misji trzeba mieć Military Drive.

Commander T.S., Rybnik, Polaris

ELITE II: FRONTIER

W Gamblerze 4/95 pewien Commander napisał, że nie wie, za co można otrzymać Legion of Honour. Odznaczenie to zdobędziesz za zrobienie dużej liczby dobrych zdjęć - co najmniej 15 sztuk na wysokości mniejszej niż 5000 m. Wersja na Amigę.

Commander Fireball, Achenar 6, Capitol

KTO ODPOWIE?

W wielu listach powtarza się pytanie zadawane przez młodych graczy Frontiera: Co to jest Fighter Launcher Device i czym to jeść? Mam nadzieję, że Starszyzna zareaguje i przybliży żółtodziobom to urządzenie.

Imć Traktor II Jr.

GILDIA RPG

Listy do Gildii przychodzą! I to jest wiadomość ze wszech miar pokrzepiająca oraz niezwykle radosna. Aby tak dalej! W listach piszecie, że Gildia jest potrzebna i cieszycie się, iż miłośnicy RPG wreszcie mają swój kąt. Ja też się cieszę! Ale, powtarzam po raz kolejny: redakcja nic nikomu nie będzie wysyłać. Żadnych solucji, map ani tipów. Prośby o nie będą komisyjnie niszczone, razem z kopertami zwrotnymi. Wysyłać będziemy najwyżej nagrody dla czytelników angażujących się w prace Gildii.

Michał Niechciał pyta w swoim liście o legalnych dystrybutorów cyklu EoB oraz gry Legacy of Soracil. O ile mi wiadomo, w Polsce takowych nie ma. Dungeon Master 2 w wersji amigowej powinien już niedługo pojawić się na rynku (AGA). Co ciekawe, będzie również wersja na Maca (choć w Polsce wiadomość ta zainteresuje chyba niewiele osób). Dungeon Master 2 zajmuje, co prawda, kilkaset megabajtów na dysku, ale są to głównie różne muzyczne ozdobniki.

Listę gier RPG na Amigę, wydanych przez legalnych dystrybutorów, postaram się w najbliższym czasie zamieścić.

PROBLEMY

1. W jaki sposób przejść drugi poziom w grze Eye of the Beholder? Proszę o dokładny opis.

Michał Niechciał

A ja proszę o uważne przeglądanie starych numerów Gamblera. Dokładne rozwiązanie EoB jest w numerze 4/95 na stronach 40–41. Pojawiają się również prośby o pomoc w Dungeon Master. Bardzo rzetelny i dokładny opis tej gry znalazł się w numerach 1–4/94.

2. Jak wyjść z więzienia na wyspie Zacha w grze Ishar 2? Gdzie jest ulica czterech wież? Gdzie na wyspie Jona jest żywy miecz, kwiatki, pięć słupów i lewitujący szaman?

Tomek Różak, ul. Sienkiewicza 6/3, Gryfino

Czekamy na pomoc Czytelników.

3. Gra Perihellion. Utknąłem w Watchtower i mam kilka pytań: jak znaleźć hełm? Gdzie użyć interruptora, otrzymanego od szefa ochrony? Jak można stworzyć czary i jak ich używać? Czy istnieją do Perihellionu trainery lub możliwość zmiany save game'ów?

Marcin Nowak, Jędrzychowice 104a, Zgorzelec

Gra Perihellion została bardzo dokładnie opisana (podano również kompletną listę czarów) w numerach 7/94 i 8/94.

4. O jakiej pielgrzymce mówi Vidas, kiedy wraca się do niego po wizycie u Lithasa (Ultima 8)? Czy ktoś znalazł młot Bone Crusher? Jak uzyskać czar Resurection na Argentrock Isle?

Czytelnicy, do pióra!

NI MA PROBLIMA

World of Xeen - w Dungeon of Death należy zniszczyć generatory, następnie wyciąć w pień całe hordy Lordów Xeenów i udać się na północ, gdzie znajduje się komputer. Trzeba mu rzec hasło computer, a obdarzy bohaterów tytułem super goober. Ołtarza Ultimate Evil bez grzebania w plikach zniszczyć nie można.

Rafał Kruszyński, ul. Wdzięczna 2/35, Łódź (Ebenezum Milczący)

EoB 3 - w Mauzoleum zdobyć można Rod of Restoration (podwaja HP) oraz Medallion of Friendship. Aby tego dokonać należy:

- W czterech bocznych kryptach znaleźć cztery (ukryte za ścianami) dźwignie, przełączyć je w dół. W głównym holu otworzy się wtedy zejście do pary schodów.
- Zejść schodami południowymi i znaleźć trzy Rod Fragment.
- Zejść schodami północnymi, znaleźć Rod Orb, wszystko włożyć w ścianę, na której jest coś, co przypomina portal, a dostanie się Rod of Restoration.
- W tej samej części podziemi odszukać Captain Fflar's Nameplate (znajduje się na SW), udać się do ducha kapitana Fflara, rozmówić się z nim (odpowiedzi 2,1,1), a dostanie się Medallion of Friendship.

Rafał Kruszyński

Dungeon Master - oto lista czarów, nadesłana przez Krzysztofa Pietronia (bez sylaby mocy).

Ya - napój regeneracyjny, Ya Bro - daje ochronę jednej postaci, Ya Ir - ochrona całej grupy, Ya Bro Dain - mikstura mądrości, Ya Bro Neta - mikstura witalności, Oh Ven - trująca chmura, Oh Ir Ra - dłuższe światło, Oh Ew Ra - widzenie przez ściany (nie działa w DM2), Oh Ew Sar -

niewidzialność, Oh Kath Ra - piorun, Oh Bro Ros - mikstura wytrzymałości, Ful - światło, Ful Ir - kula ognista, Ful Bro Ku - mikstura siły, Ful Bro Neta - tarcza ogniowa, Des Ven - zatruty pocisk, Des Ew - czar osłabiający duchy i inne potwory niematerialne, Des Ir Sar - ciemność, Zo - otwiera niektóre drzwi, Zo Ven - trująca bomba (nie działa w DM2), Zo Bra Ra - mikstura many, Zo Kath Ra - uwalnia power gema (level 14).

Dungeon Master 2 - pojawiają się czary: Oh Ew Dain - aura mądrości, Oh Ew Ros - aura zręczności, Oh Ew Ku - aura siły, Oh Ew Neta - aura witalności, Oh Ir Ros - przyspiesza grupę, Oh Kath Ku - pchanie na odległość, Oh Kath Ros - ciągnięcie na odległość, Ya Ew - magiczny marker, Ya Ir Dain - ochrona, Zo Bro Ros - odbija czary wroga, Zo Ew Ku - kolczatka atakująca, Zo Ew Neta - kolczatka broniąca.

A oto, jakie postacie możemy wybrać w Dungeon Master 2:
Uggo the Mad: H88, S65, M10, F-apprentice, N-novice, P-novice, W-neophyte.
Jarod Nightwielder: H62, S85, M20, N-novice, W-apprentice.
Odu Alo Kailo: H60, S55, M24, F-novice, P-apprentice.
Het Farvil: H32, S47, M33, N-novice, P-apprentice.
Anders Light Wielder: H28, S47, M36, N-novice, W-apprentice.
Cordain Dawnkeeper: H57, S68, M22, F-novice, P-apprentice, W- neophyte.
Graen Ozbor: H35, S47, M40, N-neophyte, P-novice, W-apprentice.
Bane Blade Cleaver: H91, S80, M3, F-journeyman.
Tresa Vulpes: H47, S67, M17, N-apprentice, W-novice.
Seri Flamehair: H43, S72, M32, P-journeyman, W-neophyte.
Aliai Mon: H65, S75, M12, FNPW-neophyte.
Kol Del Toc: H94, S36, M0, F-apprentice, N-novice.
Cletus: H100, S70, M5, F-apprentice, N-novice.
Equus: H95, S85, M2, F-neophyte, N-apprentice.
Saros Shadow Follower: H72, S50, M24, P-neophyte, W-journeyman.
H - health, S - stamina, M - mana, F - fighter, P - priest, W - wizard, N - ninja.

Wszystkich miłośników Dungeon Mastera informuję z radością, iż w grudniowym numerze Gamblera ukażą się opis i solucja gry Dungeon Master 2 autorstwa Jacka Ilczuka!

LISTA PRZEBOJÓW

Pojawiły się pierwsze propozycje największych rolplejowych hitów. Swoje listy przebojów przysłali do Gildii **Rafał Głuchowski** i **ViZ** (nazwisko do wiadomości redakcji). A oto one:

1. World of Xeen (Might and Magic 4 i 5)
2. Eye of the Beholder 2
3. Black Crypt
4. Dungeon Master
5. Betrayal at Krondor

Rafał Głuchowski

1. Wizardry 7
2. Burntime
3. Lands of Lore
4. Dungeon Hack
5. Legacy

ViZ

Za miesiąc, z okazji końca roku 1995 (chyba dla graczy niezłego), napiszę, czego możemy się spodziewać w przyszłym roku na rynku gier role-playing. Odbyły się już targi ECTS w Londynie, a więc zamierzenia firm stały się dla nas jasne. A szykuje się naprawdę sporo niezłych rzeczy Do zobaczenia więc w grudniu i niech Moc będzie z Wami.

Przypominam, iż w środy, pomiędzy godziną 10 a 14, możecie dzwonić do Gildii, która w tym czasie okupuje redakcję Gamblera.

Nagrodę za udział w życiu Gildii otrzymuje **Krzysztof Pietroń**. Nagrodą tą jest gra **Dungeon Master** ufundowana przez firmę **IPS Computer Group**, ulica Okrężna 3, tel. 642 27 66 (Warszawa). Natomiast **Krzysztof Pietroń** i **Rafał Kruszyński** zostają pierwszymi członkami Gildii w randze młodszych magów sztabowych. W ciągu siedmiu dni od nominowania, sposobem telepatycznym (podczas snu), zostaną wyuczeni czaru Charm Person (działa tylko w stosunku do płci przeciwnej).

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

PS **Rafał Kruszyński** i **ViZ** odpowiedzieli pozytywnie na apel o solucję do gry Wizardry 7. (Jeden z ciekawszych rolplejów, jakie ukazały się na rynku, choć niespecjalnie znany. „Muszę powiedzieć, że żadna gra nie wywarła na mnie takiego wrażenia, jak ta. Mimo że jest dość stara-klimat, jaki tworzy, jest według mnie imponujący" - to cytat z listu ViZa.) Solucja ponoć zabierze sporo miejsca (Rafał pisze, że ma gotową na 24 strony formatu A4), ale Gildia używając czarnoksięskiego zaklęcia Gambler z Gumy, coś się postara z tym fantem zrobić.

Wojciechowi Węgrzynowskiemu dziękujemy za mapy do EoB 3, niestety z uwagi na brak miejsca (tych map jest zatrzęsienie) nie będziemy mogli ich opublikować. Ale kto ma kłopoty z trzecim Beholderem niech zgłosi się po radę do Wojtka (28-200 Staszów, 11 Listopada 84/12).

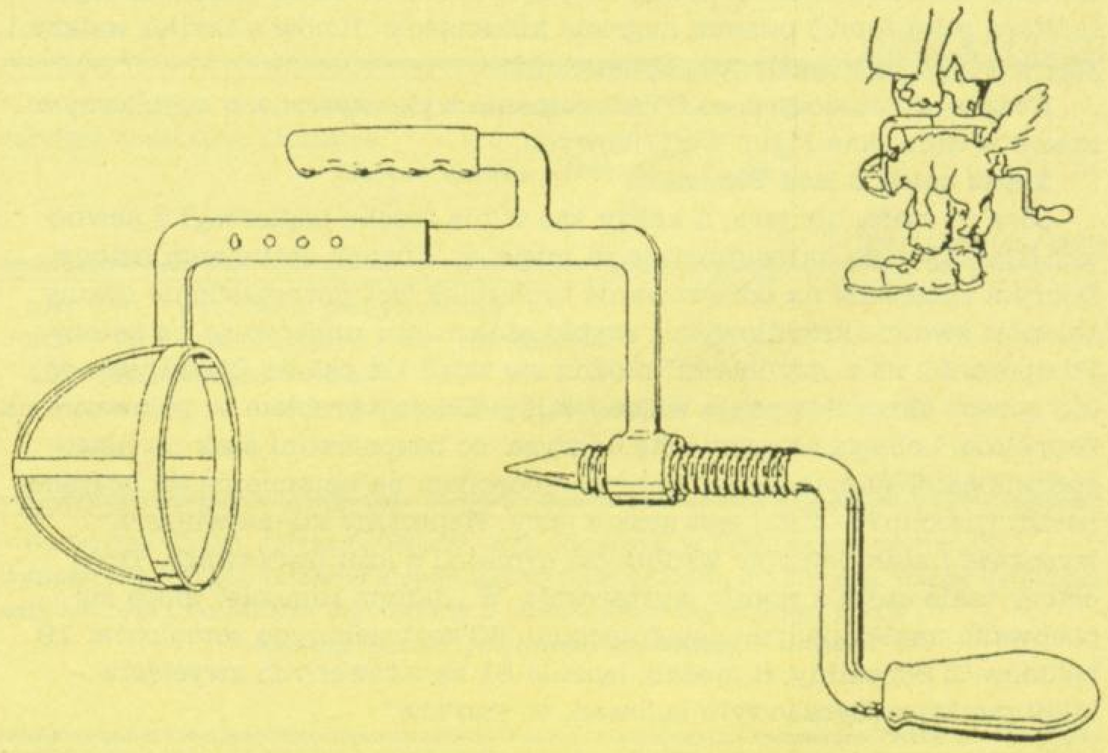
CLUB SIMULATOR

Witam w Klubie po raz trzeci. Niestety, w wyniku działania sił wyższych, czyli urlopu Zgreda Killera (mojego?!), wystąpiła przerwa i cykl miesiączkowania wydłużył się do dwóch miesięcy. Niniejszym naprawiam to, co się zepsowało (jak mawiał mości Zagłoba) i obiecuję dołożyć wszelkich sił (łącznie z groźbą zbombardowania siedziby NNnaczelnego przez 1 PLM w W-wie), aby przerw już nie było.

Z weselszych spraw - czytelnicy odezwali się już po pierwszym odcinku Klubu. Chwała im za to! Liczba listów nie była oszałamiająca, ale - Małe jest Piękne. Utrzymajcie Szanowni Państwo, „Angilscy Letnicy" ten kurs i piszcie coraz więcej. Jak dobrze pójdzie, zajmiemy CAŁĄ TETEtkę. Oto cel najwyższy! A więc do dzieła!

Ogłoszenie!

Sprzedam nosidełko dla kota. Rysunek obok. Dysponuję ilościami hurtowymi w każdej chwili. Chętnych proszę o kontakt: Józwa Męczybuła, 00-000 Czarne Kluchy 57867a, gm. Bździdówek.



Gabinet figur wo(j)skowych

Napisał do klubu jeden ze „Strike Commanderów" - Piotr Rożalski, szerząc w tem sposobie swoje metody uprzykrzania życia komputerowi. Oto obszerne cycaty z jego listu: „Wiem, że ten tip działa na pewno na Strike Commanderze, ale szczerze polecam wypróbowanie go na innych symulatorach lotu. Gdy ktoś Ci wejdzie na ogon i ma zamiar użyć działka, lub grzeją do Ciebie z ziemi, zacznij się obracać wokół własnej osi (...) naciśnij jednocześnie dół/góra+lewo/prawo. Do tego afterburner, a po chwili nagły zwrot o 90°. Nie trzymaj samolotu w obrotach zbyt długo, bo to nie jest niezawodne."

Rzeczywiście działa to w SC, ale w innych symulacjach... Ja wszystko sprawdzam w moim ukochanym Falconie 3.0. Efekty takich manewrów nie dają na siebie długo czekać. Przeciążenie 9g powoduje szybkie ściemnienie krajobrazu i oto spadasz trafiony pierwszą serią. Niestety, w tej grze potrzebne są bardziej wyrafinowane manewry. Tip działa za to w Chuck Yeager's Air Combat, Jet Fighter 2, a nawet w TFX.

Porady wujka Chucka

Dzisiaj, tytułem współpracy z czytelnikami, wystąpi porucznik Mr. Bazook, pilotujący samoloty prawie ze wszystkich wojen, od I wojny św. do Wietnamu. Oto jego zbrodnicze (spisane po to, aby skopać d... Intelowi (lub AMD)) wynurzenia.

„Nareszcie wzięliście się do roboty [tu ciąg epitetów] i utworzyliście piękny, cudowny, kochany [itd.] CLUB SIMULATOR. Gdy znudzony otworzyłem 8 GAMBLERA i zobaczyłem w TeTe to cudo, uwierzyłem, że w tym popier... [cenzura - Z.K.- obraza Polszy] kraju coś się może jeszcze zmienić. [Oj, oj, tyle pochwał dla... mojego pomysłu - Z.K.] Moją ulubioną symulacją jest Chuck Yeager's Air Combat, w związku z tym mam parę rad i propozycji.

1. Gdy lecisz FW190 wykorzystaj jego siłę ognia. Nie jest on tak zwrotny jak P51 i szybciej traci prędkość, ale to latający czołg: 4 x 20 mm, 2 x 13 mm. Kiedy dorwiesz gościa od tylca (fuj!), ładuj w niego ile wlezie , nawet gdy jakiś ciul łaciaty będzie się do Ciebie dobierał. FW190 jest bardziej wytrzymały od Mustanga i krótkie lanie niewiele mu zaszkodzi (chyba że od razu oberwiesz w zbiornik lub przewody olejowe), a gostek przed Tobą będzie się czuł jak emalia z nocnika.

2. W Chuck-u F-86 jest samolotem bardzo ustępującym MiG-15. Jest dużo gorzej uzbrojony (6 x 13 mm, co to jest?), wolniej się wznosi i jest mniej zwrotny. W walce 1 na 1 nie ma problemów, ale gdy walczysz sam przeciwko dwóm lub trzem MiG-om, jedyną rozsądną taktyką jest walka kołowa na zasadzie „seria w tyłek pierwszemu, na ogon następnemu, repeat until przeciwnicy DEAD". Ucieczka nie ma sensu, bo MiG się lepiej wznosi i dogoni Cię. Dla odważnych mam zadanie - misje: P51, saw, five, FW190, excelent. Kto to przeżyje, może uważać się za niezłego pilota. Mnie udaje się to przejść z „niewielkimi" zadrapaniami lakieru i skutecznością ognia 50%."

A teraz niech słucha! Ja, niżej podpisany col. Zgred Killer, oświadczam wszem i wobec, że będąc specem od Mustanga (i C.Y. Air Combat) mogę bezproblemowo ukończyć następującą misję: P51, saw, five FW-190 + five Me-109, excelent. Patrz „Porady" w poprzednim odcinku Klubu. Kiedyś (półtora roku temu) miałem nagrane kilkanaście filmów z takimi walkami. Ale, w końcu, nie każdy jest Colonelem?!

Reszta tekstu dotycząca CYAC zostanie wykorzystana w najbliższym czasie w Gabinecie Figur Wo(j)skowych.

Teraz część o Red Baronie...

„Gra to stara, ale jara, a każdy kto w nią trochę pogierczył z pewnością zauważył, że najtrudniejsze są misje, w których atakujemy balony. Dobrym sposobem na odfajkowanie tych misji jest pozostawienie osłony balonów swoim skrzydłowym i szybki atak z lotu nurkowego na balony. Po uporaniu się z „bomblami" można się zająć ich osłoną [pomagając w ten sposób skrzydłowym w walce - Z.K.]. Kolejny problem to polowanie na Zeppelina. Lebiega strasznie się odgryza, co bezpośredni atak na niego sprowadza do samobójstwa. Dobrym sposobem na uziemienie tej latającej beczki [prochu?! - Z.K.] jest atak z góry. Wspinamy się na większą wysokość i atakujemy go wzdłuż osi symetrii z lotu nurkowego. Trzy, cztery takie ataki z reguły wystarczają. W „danym temacie" mogę się pochwalić następującymi osiągnięciami: 60 zestrzelonych samolotów, 19 balonów, 2 Zeppeliny, 6 medali, łącznie 81 zanotowanych zwycięstw - 7209 punktów. Życząc tylu lądowań, co startów"

por. Mr. BAZOOK

Ass-y odmętu

Zgodnie z obietnicą, dzisiaj „małe co nieco" o marynarce. Porad kilka **kpt. Joszka** [czy dobrze odczytałem? - Z.K.], **„Death" Fizyka**, który jako pierwszy zajął się „mokrą" tematyką, czyli Aces of the Deep.

„1. Mały trick - gdy zaczyna się robić gorąco lub gdy stwierdzasz, że masz rączkę w nocniku, rób (inaczej kaput) CRASH DIVE jak głęboko się da i spokojnie odpłyń, lecz NIE WOLNO przekroczyć 5 węzłów - 70% powodzenia, 2 węzłów - 95% samozadowolenia. Często sprawdzaj ilość wody pod kilem!

2. Kiedy ujrzysz piękny, soczysty i niezbyt dopieczony konwój z porządną eskortą, to:

a) jeśli jego położenie względem Ciebie wymusza pościg — odpuść sobie, chyba że jesteś kamikaze;

b) jeśli konwój jest przed Tobą, to spokojnie się za nim wlecz, aż osiągniesz odległość, w której salwa ma 95% szans na trafienie, później stosuj się do punktu 1.

Jest jeszcze jeden sposób, ale bardzo, bardzo ryzykowny, choć dzięki temu skuteczny. Otóż po pierwszej salwie zanurz się jak najgłębiej, prędkość dostosuj tak, aby płynąć za konwojem, ale w takiej odległości, aby oddać strzał. Potem módl się, aby eskorta Cię nie dorwała. I jeszcze jedno, po każdym strzale ZMIENIAJ POZYCJĘ, niezależnie od stosowanej taktyki."

Listy

Oprócz wymienionych napisali do nas:

col. Mike Fish (Zielona Góra) - doniósł nam, że ukończył misję wietnamską na poziomie ACE, z poważnymi sukcesami na koncie, ale grając w grę—emeryta—rencistę, czyli F-15 Strike Eagle. Na jakim komputerze? Zmień, Stary, samolot na F-15 SE III (jeśliś Pecetowiec). To już jest samolot dwuosobowy i można grać na kablu! A poza tym, trenuj walkę powietrzną...

FC Seba (Bolszewo?) - niestety kolego, co do symulatorów na Amigę, to zajmiemy się, owszem. Zaraz po tym, jak Amiganci zaczną coś przysyłać. Ja, jako szczęśliwy posiadacz „złomu" nie mogę wypowiadać się o grach na przyjaciółkę - life is brutal. Natomiast nieporozumieniem jest tytułowanie gry sportowej, za jaką mam każdy „symulator" piłki nożnej, właśnie symulatorem. Wielkie dzięki za wysiłki (schemat!), ale Twój materiał nadaje się jedynie do Klubu Gier Sportowych, który kiedyś może... [jak Gambler będzie z gumy - don Pedro z K.D.].

Sławomir Rzeznicki (Brzeziny) - Drogi Panie, bez urazy, ale klawisze do F-15 II ma już chyba każdy. Prastare pisma (TS numer poniżej 10) publikowały to wieki temu. Natomiast bardzo mile będą widziane klawiszologie do nowych gier. Działa, czy nie działa - oto jest pytanie!

Kapitanie „Death" Fizyku, dzięki za list i propozycję. Otóż (to do reszty czytelników), kapitan zaproponował stworzenie rankingu symulatorów. Załączam jego listę, czekając na Wasz ODZEW!

Parszywa Dziesiątka

1) Ka-50 Hokum
2) FS 5.1
3) Strike Commander
4) F-14 FD
5) Falcon 3.0 + Mig 29 + F/A-18 Hornet [Skandal!!! To powinno być NR.1!! - Z.K.]
6) TFX
7) Flight Unlimited
8) Gunship 2000
9) Aces of the Deep
10) X-wing + Tie Fighter

Parszywa Dziesiątka będzie publikowana co miesiąc, ale pod warunkiem, że Wy będziecie ją redagować, nie ja. If będzie brak propozycji, then lista will be closed. Poniali?!

Apel

„My, czyli »The CCCP - Team« apelujemy (...) o pojawienie się w Klubie Symulatorów instrukcji obsługi gier Gunship 2000 i B-17 Flying Fortress (...) nasze sprzęty to komputery (...) Amiga 500. Podpisano: kpt. „Murdock" i B.A. Barracus, Łódź.

Panowie Amiganci - tacy z Was „przyjaciele", pomóżcie kolegom w kłopotach, because I can't. Przyślijcie coś! A do panów Murdocka i Barracusa - czyżby ORYGINAŁ nie chciał Wam się uruchomić?!! Walcie do IPS. I jeszcze co do GS2000 - może pomocny będzie opis z Gamblera 03/95, niestety, pisany w oparciu o PC.

Podsumowanie

Był to pierwszy odcinek Klubu zredagowany z Waszą pomocą, Drodzy Czytelnicy. W związku z tym dobra wiadomość ze sztabu.

Na podstawie rozkazów nr. 28954344 i 28954345 mianuje się Panów: kapitana „Death" Fizyka i porucznika Mr. Bazooka Starszymi Klubowiczami w rangach, odpowiednio, Majora i Kapitana. Ku chwale KLUBU Panowie!

podpisano: col. Zgred Killer

Tak trzymać. Razem daleko zajdziemy/zajedziemy/zalecimy! Ze mną jak z dzieckiem, za rączkę i do knajpy. Chwała symulacji jako takiej!

Zreinkarnowany Zgred Killer

PS Cykl miesiączkowania to nic innego, jak okres pomiędzy ukazywaniem się kolejnych Gamblerów (ok. 28–31 dni).

1869 (PC)

Czasami po dopłynięciu do jakiegoś portu okazuje się, że chwilowo nie ma w nim zapotrzebowania na towar, który zamierzasz sprzedać. Powinieneś wówczas założyć w tym porcie magazyn i schować tam przywieziony towar. Jeżeli po jakimś czasie wrócisz do portu, to zmagazynowany towar sprzedasz bez kłopotu, uzyskując wysoką cenę.

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) – 2 pkt.

4D-BOXING (PC)

Najlepiej jest pokonać przeciwnika oddając: 4 ciosy sierpowe, 2 proste i 2 sierpowe.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 1 pkt

Jeśli walczysz w turnieju, to zawsze możesz wybrać przeciwnika spośród trzech postaci - wybieraj najdroższą (nie różni się zbytnio poziomem od dwóch pozostałych), a zgarniesz więcej kasy i zaoszczędzisz czas (Twój zawodnik starzeje się przecież).

Tadeusz Borowiec (Warszawa) – 1,5 pkt.

A-10 TANK KILLER (PC)

Jeżeli Twoja misja zakończyła się niepowodzeniem i nie chcesz, aby została zapisana na dysku - najlepszym sposobem jest reset komputera przez wciśnięcie klawiszy Ctrl+Alt+Del. Zwykle nie można tego zrobić podczas trwania misji. Istnieje jednak moment po zakończeniu misji, kiedy wgrywana jest następna partia programu, w którym „miękki" reset jest możliwy. Po ponownym uruchomieniu gry okaże się, że Twoja nieudana misja nigdy się nie odbyła.

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) – 1 pkt

ABRAMS (PC)

L - namierzanie celu, A - ustawienie działka na pierwotnej pozycji.

Tadeusz Borowiec (Warszawa) – 0,5 pkt.

AFTER THE WAR (PC)

Nieśmiertelność - poziom 1: ALT+L+B, poziom 2: ALT+L+M.
Kod do poziomu 2: 101069.

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) – 2 pkt.

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT (PC)

Kody dla jednego gracza:

1. FKANKCEABDCAAADS
2. FKAPJCEADDCAAADM
3. EPACLCMAADCAAADP
4. LAAKICMASDCAAACS
5. FKBDMDEAFDCAAAEB
6. LAAPJDAISDCAAACM
7. LACJPDADSDCAAACS
8. EJDCPDAASDCAAADG
9. EEHBNDAASDCAAADK
10. JGCJNDEAPDCAAACS
11. EPAEMDEBBDCAAAEA
12. FCDBMDEASDCAAADM
13. FCCELDAAHDCAAAEK
14. HCAPJDADSDCAAADD
15. HCBPSLADSDCAAACB.

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

BEETHOVEN 2ND (PC)

Gdy przytrzymasz dłużej spację, będziesz miał superszczek, usłyszą Cię wszędzie. Gdy wykorzystasz wszystkie CONTINUE i pojawi się EXIT TO DOS naciśnij N, a będziesz grał od poziomu, na którym zdechłeś.

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) – 1 pkt
Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 1 pkt

CANNON FODDER (PC)

Klawisze: ENTER - zaliczenie misji, ESC - przerwanie misji bez straty żołnierzy, F1 - szybkie wyjście do DOS.

Szefuń (Ostrowiec Świętokrzyski) – 1 pkt

CARNAGE (PC)

Jeżeli jesteś na prostej, a samochód przeciwnika za Tobą (sterowany przez komputer), to zostaw minę. Wróg zawsze na nią wpadnie, nie próbując jej wyminąć.

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 1 pkt

CHUCK ROCK (AMIGA)

Kody do poziomów:

B - EARTHIAN
C - KENICHI
D - INOKUMA
E - BURAI
F - BADMAN
G - NETWORK
H - YOKOHAMA
I - EXACT
J - X68000
L - REDMOON
M - CAMPAIGN
N - MAGAMANN
O - SYVALION
P - FMTOWNS
Q - CHIERIE
R - GAMERION
S - ZAWAS
K - TURRICAN

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

COUNTDOWN (PC)

Po otwarciu bomby włącz CAD i pobaw się nim, np. analizując pocztówkę. Po wyjściu będziesz miał 246 sekund na rozbrojenie bomby.

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 1 pkt

CYBERSPHERE (AMIGA)

Podczas wyświetlania głównego menu wpisz CALGARY. Teraz klawiszem Q w czasie gry przeskakujesz poziomy.

Marcin Czółno (Mielec) – 2 pkt.

DARK FORCES (PC)

LAJABSHIP - statek Jabby,
LATALAY - Talay,
LASKIP - następny poziom,
LADATA - ekstramapa,
LACDS - pełna mapa,
LAIMLAME - nieśmiertelność,
LAREDLITE - zamrożenie wrogów,
LAPOSTAL - wszystko na max.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 3 pkt.
Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 3 pkt.

DELTA V (PC)

Po zniszczeniu celu naziemnego może pojawić się litera D. Jeżeli ją złapiesz, zarobisz dodatkowe pieniądze.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

DIGGERS (PC)

ALT + F1 - zwolnienie pracy robotników.
ALT + F2 - przyspieszenie pracy robotników.
ALT + F3 - wyłączenie tła.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

ETERNAM (PC)

Na wyspie Sholda spotkasz lekarza. Aby rozpoznał w Tobie przepowiadanego wybawiciela, musisz pokazać amerykańską flagę zabraną z Księżyca. Wtedy usłyszysz całą historię i zostaniesz poproszony o odnalezienie zaginionego pilota.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 1 pkt

EXOLON (PC)

Na ekranie z High Score wpisz ad astra (małe litery, spacja). Nieśmiertelność.

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) – 1,5 pkt.

FLASHBACK (PC)

Hasło PIXEL zabija strażników.

Szefuń (Ostrowiec Świętokrzyski) – 2 pkt.

FRONTIER (PC)

Jeśli znajdziesz w BULLETIN BOARD ogłoszenie, że ktoś potrzebuje jakiegoś towaru, a Ty go masz na pokładzie statku, idź do STOCK MARKET. Sprzedaj cały swój towar, następnie kup go znowu, sprzedaj jedną tonę i wyjdź ze STOCK MARKET i ponownie do niego wejdź. Teraz na składzie jest 65 tys. ton towaru. Kup jak najwięcej i sprzedaj tym gościom z BULLETIN BOARD - wtedy zapłacą podwójnie. Możesz to robić do znudzenia.

Jędrzej Górny (Mysłowice) – 2,5 pkt.

FUTURE DIMENSION (PC)

Za pomocą spacji wyrzucasz superbombę, która niszczy wszystkie rzeczy na ekranie. W ciągu jednego życia możesz to zastosować 3 razy.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 0,5 pkt.

GULD CORN (PC)

Jeśli masz wystarczająco dużo czasu, możesz przy każdym zbiorniku z miodem zamienić się w pszczółkę i nalać miód do wagonów, odkręcając zawór.

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) – 0,5 pkt.
Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 0,5 pkt.

HOME ALONE (PC)

Biegnąc - szybko wciskaj F1. Gdy skoczysz, polecisz wyżej i dalej.

Jędrzej Górny (Mysłowice) – 1,5 pkt.

INDIANA JONES 4 (PC)

Ustawienie dysków:
Kamienna mapa w labiryncie – DARKNESS, WANNING, MOON, EAST SEA.
Wejście do Atlantydy – NOON SUN, WAXING MOON, WEST SEA.
Sala końcowa – RISING SUN, FULL MOON, WEST SEA.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

INTERACTIVE GIRLS - TERESA (PC)

Oto sposób na szybkie doprowadzenie Teresy do łóżka i osiągnięcie dobrego wyniku punktowego: 1. zdejmij futro, 2. „Do you like books?", 3. „Fancy an erotic movie", 4. w sklepie kup wibrator, love balls i lingerie, 5. „Are you ready for bed?", 6. weź zegar ze stolika i nastaw alarm na 9.30, 7. rano podaruj lasce prezenty w następującej kolejności: lingerie, love balls i wibrator. Teraz jest Twoja.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 2 pkt.

JAGUAR XJ220 (AMIGA)

Jeśli chcesz ruszyć z piskiem opon i niezłym przyspieszeniem, to przed startem trzymaj joya w dół i fire, a gdy starter krzyknie: Go! – skieruj joya w górę z wciśniętym fire. Aby usłyszeć muzyczkę z filmu „Drużyna A", nastaw radio na 065,4.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

JAMMIT (PC)

Kody dla Slade'a: 2 – MRKYMCY, 3 – HNSFJLD, 4 – DWGTSTN, 5 – DMDWYDZ, 6 – TRYBRNM, 7 – BRNMCMN, 8 – JSPHKSC, 9 – PHLSRGR.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 1 pkt

JUNGLE STRIKE (PC)

Kod MMMMMMMMM daje Ci dostęp do wszystkich pilotów Missed in Action.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 2 pkt.

K-240 (AMIGA)

Podczas gry naciśnij Return i wpisz: LOADSADOSH – 100 000 kredytek dotacji, WIDGET – dostajesz blueprinty, ICEMAN – zamraża/odmraża asteroidy.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 2 pkt.

KA-50 HOKUM (PC)

Klawiszologia:
F1 – widok kokpitu.
F2–F6 – widoki z kabiny pilota.
O – widok helikoptera z kamery zewnętrznej.
V – widok ze „śledzącego śmigłowca".
; – zmiana pierwszego ekranu wielofunkcyjnego.
, – zmiana drugiego ekranu wielofunkcyjnego.
E i R – włączenie i wyłączenie pierwszego i drugiego silnika.
+/– – płynna zmiana ciągu.
1–0 – procentowa zmiana ciągu.
C – wystrzelenie szarf, zakłócających rakiety naprowadzane radarowo.
F – wystrzelenie szarf, zakłócających rakiety naprowadzane na podczerwień.
Backspace – zmiana broni.
I – noktowizor.
A – autopilot.
Y – automatyczne wyrównanie lotu.
H – automatyczny zawis.

Marcin Czółno (Mielec) – 3 pkt.

KINGS OF THE BEACH (PC)

Wypróbuj te kody: LONGCOURT, SIDEOUT, GEKKO, TOPELITE, SUNDEVIL.
Naciskając F1 rozpoczynasz kłótnię z sędzią, ale uważaj, nie należy przeginać. Grozi to utratą punktów.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 1 pkt

Jeśli wybrałeś opcję TOURNAMENT na dwóch graczy i chcesz bardzo mocno zaserwować, to postępuj tak:
1. Naciśnij autofire w joysticku. Gdy zawodnik będzie w górze, niech Twój kolega kierujący drugim graczem zaserwuje (joystick w lewo+fire, później fire).
2. Piłka odbije się od rąk Twojego zawodnika, a komputer nie będzie miał szans na odbicie. Nie przejmuj się, że czasami się to nie uda. Gdy dojdziesz do wprawy, będzie Ci wychodziło za każdym razem.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

KRYPTON EGG (AMIGA)

Kiedy gra zacznie się ładować, trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy i HELP. Teraz podczas gry: Esc – poziom do góry, F10 – nieśmiertelność.

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

LAMERS (PC)

Kody:
1 – IRAQBAGDA 2 – AQUAFRESH
3 – LUFTHANSA 4 – OSLOTAXI
5 – WAR TIME 6 – SUPER VGA
7 – LEGO 8 – MAZE
9 – SCREWED

Piotr Sadkowski (Kielce) – 1 pkt

LIGA POLSKA MANAGER '95 (PC)

Gdy jesteś w innej drużynie niż Legia Warszawa, to podczas meczu wejdź do menu zmian (RMB) i wybierz „bez zmian". Twój proporczyk zmieni się na proporczyk Legii.

Wojciech Kulik (Rybnik) – 0,5 pkt.

LOTUS II (PC)

Kody: 1. PEA SOUP, 2. PEACHES, 3. LIVERPOOL, 4. BAGLEY, 5. EBOW, 6. TWILIGHT, 7. THE KIDS.
Wpisanie TURPENTINE – stop time.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 1 pkt

MICRO MACHINES (PC)

F1 i F2 – przeskakuje się poziomy.

Jędrzej Górny (Mysłowice) – 1,5 pkt.

MIDWINTER II (PC)

W grze dostępne są następujące rodzaje tajnej broni:
MAGIC BULLETS – „inteligentne" pociski, same szukają celów omijając przeszkody.
JUDAS SEQUENCE – demaskuje zdrajców na danej wyspie.
ST BERNARD – spowoduje szybkie doprowadzenie do znajdującej się najbliżej osoby, która wcześniej oferowała Ci pomoc.
BLODHOUND – zaprowadzi Cię do następnego celu.
BEGGING BOWL – zaprowadzi Cię do osoby, którą musisz zwerbować w danej misji.
VISITING CARD – przepustka z więzienia.
MATAHARI CAPSULE – pod jej wpływem każdy Ci pomoże.
BLACK WIDOW – „czarna wdowa", malutki pocisk, który odszuka i uśmierci dowolną osobę, której zabicie jest Twoim celem.

Sebastian Ukleja (Dąbrowa Górnicza) – 2,5 pkt.

MONOPOLY (PC)

Jeśli chcesz mieć dużo gotówki, nie musisz pobierać kredytu. Wybierz grę na kilku graczy, a później otwórz ich okna. Przykładowo, jesteś graczem o nazwie TOLKEN0 i chcesz wziąć gotówkę od gracza TOLKEN1. Otwierasz więc okna tych dwóch graczy, naciskasz LPM na stanie kasy TOLKEN1, trzymając przycisk myszy „kładziesz" prostokąt na liczniku swojej kasy i wybierasz, ile ma Ci dać (maksymalnie 9999 zielonych). W ten sposób można się szybko i bez wysiłku wzbogacić, a innych doprowadzić do ruiny.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

OPERATION WOLF (PC)

Będąc przy tablicy rekordów naciśnij F10 i zmień napis HIGH SORCES na FIRM HELP. Teraz: F8 – skipper leveli, F7 – maksimum energii, F9 – nietykalność.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 2 pkt.
Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 2 pkt.

PENTHOUSE PUZZLES (PC)

Naciśnij Alt+M w okienku PICS - 6 nowych dziewczyn.

Tadeusz Borowiec (Warszawa) - 1 pkt
Rafał Brzoska (Zawada Książęca) - 1 pkt

PUSHOVER (PC)

Opis klocków:
STANDART - upada po popchnięciu.
SPLITTER - po dotknięciu rozpada się na połówki.
STOPPER - nie można go przewrócić.
EXPLODER - wybucha po dotknięciu.
TUMBLER - po dotknięciu toczy się tak długo, aż trafi na inny.
ASCENDER - popchnięty - leci w górę, aż trafi na platformę, potem spada.
TRIGGER - upada jako ostatni na końcu poziomu.
VANISH - po dotknięciu przewraca się, a potem znika.
BRIDGER - buduje most.
DELAY - klocek, który w niego uderza, odbija się i toczy w przeciwnym kierunku.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) - 1,5 pkt.
Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) - 1,5 pkt.

QUARANTINE (PC)

W misji, w której musisz wrzucić do wody rybkę, wejdź na most i naciśnij E. Gdy masz rozwalić FLYBOYA - kup śrutówkę. W ostatniej misji, gdy musisz rozwalić toalety - nie przejeżdżaj ich, tylko strzelaj (szkoda czasu). Gdy chcesz osiągnąć dużą prędkość i z nikim się nie zderzyć, jedź częściowo poboczem (baterie nie wyczerpią się). Uważaj na małe samochody - wypuszczają miny. Nie przejeżdżaj koło muru, bo karabiny i rakiety skutecznie odbiorą Ci energię. W piątym poziomie większość pojazdów strzela do Ciebie bez powodu - załatw je, nim one to zrobią.

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) - 1 pkt

ROBINSON'S REQUIEM (PC)

W apteczce, odkrytej wśród pozostałości po Twoim rozbitym statku, można znaleźć (w kolejności alfabetycznej):

1. ANTIBIOTIC (antybiotyk) - na stany zapalne.
2. ANTISPASMODIC (środek antyspazmatyczny) - likwiduje skurcze mięśni.
3. ASPIRIN (aspiryna) - przeciw grypie, przeziębieniom i stanom gorączkowym.
4. BANDAGE (bandaże) - na skaleczenia i zaszyte rany.
5. BOTTLE OF ANAESTHETIC (butelka ze środkiem znieczulającym) - na liczne i dolegliwe bóle.
6. BOTTLE OF ANTISEPTIC (butelka ze środkiem odkażającym) - używać przed zaszyciem lub zabandażowaniem rany.
7. BOTTLE OF ANTI-VENOM SERUM (butelka z serum przeciw jadowi) - na ukąszenia i ugryzienia.
8. BOTTLE OF MORPHINE (butelka z morfiną) - narkotyk, przeciwbólowy i uspokajający.
9. CYANIDE CAPSULE (kapsułka cyjanku) - silna trucizna.
10. DISINFECTING PELLET (pigułki dezynfekujące) - środek odkażający w tabletce.
11. NEEDLE AND THREAD (środki do szycia) - mała chirurgia do dużych ran.
12. PLASMA POUCH (worek z osoczem) - używać przy dużych krwotokach.
13. SEDATIVE (środek uspokajający) - na dreszcze.
14. SUCTION PUMP - pompa ssąca.
15. SYRINGE (strzykawka) - do robienia zastrzyków.
16. SYRINGE OF ATROPINE (strzykawka z atropiną) - środek przeciwskurczowy i przeciwbólowy przy skurczach żołądka i astmie.
17. TOURNIQUET (opaska uciskowa) - używać przy krwotokach kończyn.
18. QUININE (chinina) - środek przeciwmalaryczny i przeciwgorączkowy.
19. VITAMIN (witaminy) - niezbędne substancje organiczne, które trzeba czasami uzupełniać.
20. SPLINT (longieta) - usztywnienie na złamane kończyny. Można je wykonać z bandaża (BANDAGE) i patyków (BRANCHES), które należy wyciąć z odpowiednich drzew.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) - 2 pkt.
Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) - 2 pkt.

RUBICON (ATARI ST)

Wciśnięcie pauzy, a następnie * - daje nieśmiertelność.

Maciej Stelmach (Wadowice) - 1,5 pkt.

SABOTEUR NINJA (PC)

02 - JONIN	03 - KIME
04 - KUJU KIRIN	05 - SAIMONJITSU
06 - GENIN	07 - MILUKATA
08 - DIM MAK	09 - SATORI

Piotr Sadkowski (Kielce) - 1,5 pkt.

SALOMON'S KEY (ATARI ST)

Po komunikacie PRESS ANY KEY TO LOAD wciśnij HELP.

Radosław Ruciński (Szczytno) - 1,5 pkt.

SCHIZOPHRENIA (AMIGA)

Kody: 1. WXIB, 2. BTLN, 3. RGHY, 4. OWDA, 5. SNNU, 6. RVEP, 7. AFTU, 8. FWWD.

Maciej Stelmach (Wadowice) - 1,5 pkt.

SECRET AGENT 1-3 (PC)

Podczas gry użyj klawiszy:
P-J-X - nieśmiertelność.
O-N-B-D - przechodzenie między etapami gry.
U-V-K - nieskończoność amunicji.
I-G-Z - dodatkowe bomby i floppy.

Mariusz „Matiz" Kenig (Bielsko-Biała) - 1,5 pkt.

SECRET OF MONKEY ISLAND II (PC)

Na pytanie: „Ile to jest?" - w klubie graczy odpowiedz, ile było palców pokazanych na początku. Kilka klawiszy:

Alt + W - koniec gry z maksymalną liczbą punktów. Nie ma jednak całego zakończenia.

Ctrl + Z, Ctrl + C - Quit.

Ctrl + I - otwiera, zamyka drzwi, zmienia położenie dźwigni. Odpowiedni przedmiot trzeba najpierw wskazać kursorem.

Ctrl + N, Ctrl + M - sterowanie mysz/joystick.

Ctrl + J - kalibracja joysticka.

Sebastian Ukleja (Dąbrowa Górnicza) - 1,5 pkt.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (AMIGA)

Podczas opcji CAREER przytrzymanie klawisza W spowoduje, że każdy mecz będziesz wygrywał rezultatem 2:1, obojętnie z jakim składem (nawet najsłabszym), jaką drużyną (nawet nasilniejszą), bez kontuzji i żółtych (także czerwonych) kartek. Natomiast jeśli przytrzymasz klawisz L - będziesz remisować mecze. Lecz nie próbuj naciskać jednocześnie tych klawiszy, bo przegrasz wynikiem 2:1!

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 3 pkt.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (PC)

W opcji CAREER wybierz Estonię i zespół TEVALITE TALLIN. Będziesz wygrywał mecze i zarabiał kupę kasy.

Marcin Czółno (Mielec) - 3 pkt.

SHAQ FU (PC)

Ciosy:

AUROCH		NEZU	
Boomerang	- L, L, Fire	Time Rault	- P, D, Fire
Ball and Pain	- P, D, L, Fire	Eno Blast	- D, L, P, Fire
BEAST		RAJAH	
Spitfire`	- L, P, Fire	Thunder Clap	- L, D, L, Fire
Thermal Blast	- L, D, Fire	Sword Shockwave	- L, P, P, Fire
COLONEL		SETT	
Heavy Metal	- D, P, L, Fire	Mummy Wrap	- L, P, D, Fire
Bionic Burst	- L, P, Fire	Cosmic Missile	- D, L, Fire
DIESEL		SHAQ	
Dockslaid Dagger	- L, L, Fire	Shaq-uriken	- P, L, P, Fire
Create Crusader	- L, D, L, P, Fire	Inferno Kick	- D, P, Fire
LEOTSU		VOODOO	
Bo Kai	- P, L, Fire	Eagle Claw	- L, L, P, Fire
Blast Kai	- L, P, Fire	Earthquake	- P, L, D, Fire
MEPHIS			
Burning Touch	- L, D, Fire		
Lighting Jaws	- L, P, Fire		

Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.

SILK WORM (AMIGA)

Jadąc jeepem możesz zmieniać kierunek działka, naciskając fire+góra (powrót do normalnego kierunku działka - fire+dół). Helikopter, który pojawia się czasami pod koniec planszy, możesz zniszczyć bez straty życia, jeśli ustawisz samochód po prawej stronie ekranu i zmienisz kierunek działka.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

SIMANT (PC)

Wpisz hasła: RAND, FUND, JEFF, Rond, Joke, Hole, ERAD, OOps, Will - ciekawe efekty.

Szefuń (Ostrowiec Świętokrzyski) - 1 pkt
Tadeusz Borowiec (Warszawa) - 1 pkt

SIMCITY 2000 (PC)

Wpisz małymi literami PORNTIPSGUZZARDA - daje 200 tys. USD.

Sebastian Ukleja (Dąbrowa Górnicza) - 2 pkt.

SIMEARTH (PC)

Jeśli chcesz szybko wyrównać teren, napisz SMOOTH.

Marcin Czółno (Mielec) - 1,5 pkt.

SIMFARM (PC)

Najbardziej opłacalna jest plantacja truskawek. Nigdy nie stracisz.

Marcin Czółno (Mielec) - 1 pkt.

SIMPSONS (ATARI ST)

1) W miejscu, gdzie rodzinka patrzy w telewizor, napisz COWABUNGA - nieśmiertelność.

2) W czasie gry napisz EAT MY SHORTS, a przeskoczysz poziom.

Maciej Stelmach (Wadowice) - 2 pkt.
Radosław Ruciński (Szczytno) - 2 pkt.

SPACE COMMANDER (PC)

Napisz w trakcie gry ABC123QXY - nieśmiertelność, TAB + D = demo

Łukasz Wędrocha (Siemianowice Śląskie) - 1,5 pkt.

SPELLCASTING 101 (PC)

Lista postaci, które musisz wywołać na wyspie umarłych, kolejno:
Woda: Blaise, Ashby, Charlie, Bernie, Charlotte.
Las: Lief, Robin, Ernest, Woodrow, Wolfgang, Dawn, Gail.
Potok: Barb, Rod, Brook, Bridgit, Clifford, Sanford.
Przed domem: Belle, Mikey, Jack, Jim, Carmen, Matt, Peg, Dolly.
Pokój duży: (otwórz sejf) Buck, Benny, Jules, Wiliam, Wilhelm, Wilton, Wilma, Wilbur, Wilie, Pierre, Will, Adlai, Kitty, Adam, TY, Nicholas.
Pokój z literkami E: Lucy, Goldie, Archie, Hardy, Lacey, Gabby, Connie, Betsy, Dusty, Daisy.
Studio muzyczne: Mike, Humprey, Winnie, Blair, Melody, Carol, Cy, Noel.
Pokój Brytyjczyków: Gaylord, Bobby, Billy, Lulu, Lucille, Laurie.
Kuchnia: Waldo, Pat, Patty, Frank, Ricky, Sherry, Stew.
Strych: Bunny, Tom, Knute, Kermit, Teddy, Bo, Bill.
Jak dobrze Ci pójdzie, otrzymasz Wielki Klucz.

Paweł Łysik (Józefów) - 3 pkt.

STARQUAKE (ATARI ST)

Kody teleportacyjne: ADKEA, KWANG, CWORE, BORNO, NICHA, SOCHI, HINDI, ROKEA, KALED, TSION, LUANG, TABET, SOLUN, DAVRO, FLIED, CHING.

Maciej Stelmach (Wadowice) - 1,5 pkt.

STELLAR 7 (PC)

Na początku zestrzel obeliski z żółtej broni. W jednym z nich jest niebieska, pulsująca gwiazdka. Dzięki niej teleportujesz się na Deneb. Tam zrób tak samo. Przeniesiesz się na ostatni poziom Arktur.

Paweł Łysik (Józefów) - 0,5 pkt.

STONE AGE (PC)

Podczas wyświetlania opcji wpisz 4 razy DRAGONBRIDE. Następnie zatrzymaj grę i wcisnij J - nieśmiertelność.

Jędrzej Górny (Mysłowice) - 1,5 pkt.

STRIDER (ATARI ST)

Zatrzymaj grę i wciśnij HELP, lewy SHIFT i 1. Klawisze 1–5 umożliwiają wybór poziomu.

Radosław Ruciński (Szczytno) - 1,5 pkt.

STRIDER 2 (ATARI ST)

Wpisz: SWIFT. Teraz klawisze: SPACE - zmiana w robota, T - szybkość, S - bomby, a B i D - energia.

Radosław Ruciński (Szczytno) - 1,5 pkt.

STRIKE COMMANDER (PC)

Jeżeli chcesz przeskoczyć misję wejdź do OPTIONS przez ALT- O, wybierz opcje GAMEPLAY, w następnym menu wybierz EXIT GAME. Jeżeli teraz dostaniesz opcje: RESTART, ABORT, CONTINUE i EXIT to wybierz CONTINUE i komputer załaduje Ci następną misję.

Ireneusz Gil (Wrocław) - 2 pkt.

STRIKER (PC)

Wciśnięcie klawiszy Alt+F1+Insert zatrzymuje zawodników z przeciwnej drużyny na ok. 15 sekund.

Tadeusz Borowiec (Warszawa) - 1 pkt
Rafał Brzoska (Zawada Książęca) - 1 pkt
Jędrzej Górny (Mysłowice) - 1 pkt
Tomasz Jurgielewicz (Konin) - 1 pkt

Gdy Twój zawodnik dostanie czerwoną kartkę, zrób zmianę zawodników - klawisz F3. Następnie naciśnij PLAY, a będziesz grać jedenastoma zawodnikami, gdy strzelisz bramkę.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

Kiedy wiesz, że przegrasz, naciśnij Esc, a masz szansę zacząć mecz od nowa. Gdy komputer strzela, to możesz podkręcać jego strzały. NIE stosować przy własnej bramce - można zmylić bramkarza.

Klawisze:
F1 - powtórka (w czasie powtórki F5/F6 przewijają, a F2 zatrzymuje),
F2 - tablica z wynikiem,
F3 - zmiana (zostanie wykonana dopiero, gdy piłka wyjdzie poza boisko),
F4 - pauza,
F5 - podniesienie widoku,
F6 - obniżenie widoku.

Wojciech Kulik (Rybnik) - 1,5 pkt.

STRIP POKER 3 (PC)

Gdy nie masz żadnej pary lub masz tylko jedną - nie klikaj na DROP. Poklikaj sobie na BET i RAISE na najwyższych stawkach (najlepiej 15-25). Kobieta wpadnie w popłoch, nie będzie chciała grać i od razu rzuci karty.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

STRIP POKER FOR WINDOWS (PC)

W tej gierce komputer uwielbia blefować, można to poznać po tym, że na początku obstawia słabo i nie wymienia kart, a już za drugim razem obstawia na max. Jeśli wtedy masz przynajmniej jedną mocną parę, to też obstawiaj na max. Komputer będzie dalej podbijać stawkę jakieś 2 lub 3 razy. Istnieje szansa 80%, że blefuje, a wtedy masz laskę do połowy rozebraną.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) - 2 pkt.

STRONGHOLD (PC)

Jeżeli uruchomisz STRONGHOLD przez STRONG DEBUG, to będziesz mógł używać pewnych cheatów, które z pewnością nie zaszkodzą. Tak więc:
ALT-B - zmienia rodzaj nieprzyjacielskiego budynku o 1,
ALT-F - zmienia rodzaj nieprzyjacielskiego budynku o 10,
ALT-C - zmienia postać widniejącą na ekranie,
ALT-K - niszczy wszystkie nieprzyjacielskie fortece,
ALT-P - postać awansuje o jeden poziom,
ALT-L - podnosi poziom postaci,
ALT-Z - niszczy od razu wszystkie nieprzyjacielskie jednostki.

Ireneusz Gil (Wrocław) - 2 pkt.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (PC)

Jeśli masz dość obijania się o różne przedmioty przytrzymaj klawisze A, S, D, F, G i możesz przechodzić przez wszystko.

Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych) - 1,5 pkt.

TERMINAL VELOCITY (PC)

We wszystkich grach tego typu ukryte są przeróżne cheaty, tu też.
TRIGODS - niezniszczalność, TRICHLD - 100% osłon, TRINEXT - następny etap, TRIHOVR - aktywuje HOVER-PAD, MANIACS - włącza dopalacze, TRIBURN - szybciej niż dopalacze, 3DREALM - troszkę dymi, TRIFIRx - różne ekstra (za x od 0 do 9): 0 - niezniszczalność, od 1 do 7 - różne typy broni, 8 - dopalacze, 9 - tymczasowa niewidzialność.

Ireneusz Gil (Wrocław), 3 pkt.

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ LABORATORIUM - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
- ★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
- ★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
- ★ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 16,20 zł (162.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

- ★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,60 zł (26.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej: 14,40 zł (144.000 zł) za 6 numerów, 28 zł (280.000 zł) za 12 numerów.**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

Tytuł	Liczba numerów	Cena		
PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.11.95 *Kupon* 11/95			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

Tytuł	Liczba numerów	Cena		
PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.11.95 *Kupon* 11/95			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

Tytuł	Liczba numerów	Cena		
PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,5 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	14.40 (144.000,-)	kwota:	
	12	28.00 (280.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.11.95 *Kupon* 11/95			suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .

LUPUS

WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa

datownik podpis przyjm. opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa

datownik podpis przyjm. opłata zł

Odcinek dla Banku

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa

datownik podpis przyjm. opłata zł

THAURUS (PC)

Kody (ważne, czy litery są małe, czy duże!): 1. bezzębny krokodyl, 3. Arrakis, 5. walk away, 7. wyszedłem do sklepu!, 9. highlander, 11. Litwo! Ojczyzno moja, 13. a może być tak..., 15. krokodyl zębny, 17. ja tu tylko sprzątam, 19. November Rain, 21. Leonardo da Vinci, 23. interfejs równoległy, 25. Guns & Roses, 27. datalifepluse, 29. rtyv4eh8kv3acd23hj8p, 31. homo determinatus, 33. czyżbyś się zmęczył?, 35. na początku był ibm, 37. ja już nie mogę!!!, 39. homo sapie-czyż nie?, 41. kryształowa kula, 43. kryształowa kula 2, 45. Indigo 2, 47. Apple, 49. prawie, prawie, 51. Jeszcze grasz?, 53. Colani!, 55. No problem!, 57. Muad'Dib, 59. It's easy!, 61. To samo razy 4, 63. F-15 Strike Eagle, 65. Vincent van Gogh, 67. 1974.03.01 part two, 69. dsghert345rwte33e324.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 2 pkt.

THEME PARK (PC)

Jako imię wpisz DEMO - da Ci to rozbudowany park, kasę itd.

Krzysztof Książkiewicz (Dąbrowa Górnicza) – 2 pkt.

THIS MEANS PEACE! (PC)

Po wpisaniu się jako Gandhi otrzymujesz dodatkowe jednostki produkcyjne i wzrasta Twój status dyplomatyczny. Gdy wpiszesz się jako Custer, wszyscy rywale wypowiadają Ci wojnę (najczęściej).

Robert Skolimowski (Gryfice) – 2 pkt.

THUNDERBIRDS (AMIGA)

Kody: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON. Działają również na Atari ST.

Maciej Stelmach (Wadowice) – 1,5 pkt.

TIE FIGHTER (PC)

KODY: 4) ARDENT, 5) AUDACITY, 6) COLOSSUS, 7) COVERAGEOUS, 8) DEVASTATION, 9) EMPEROR, 10) EMPEROR'S WILL, 11) FORMIDABLE, 12) FURIOUS, 13) GLORY, 14) HARPAGO, 15) HARDAX, 16) ILLUSTRIOUS, 17) IMPERATOR, 18) INDORLITABLE, 19) IMPLACABLE, 20) INFLEXIBLE, 21) LIGHTNING, 22) MAGNIFICIENT, 23) MAJESTIC, 24) MONARCH, 25) MONITOR, 26) PROTECTOR, 27) RENOWN, 28) RESOLUTION, 30) TRIUPH.

Maciej Stelmach (Wadowice) – 2 pkt.
Paweł Łysik (Józefów) – 2 pkt.

TINY SKWEEKS (PC)

F12 - skiper leveli.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza) – 1 pkt

TITUS THE FOX (PC)

Uruchom grę z parametrem: TRN - nieskończone życia, COD - lista kodów.

Szefuń (Ostrowiec Świętokrzyski) – 1 pkt

TOM AND JERRY (PC)

Wejdź do nory. Po schodach w górę i w prawo - wyjedziesz wrotką (najlepszy sposób na zdobycie punktów).

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 1 pkt

Gdy będziesz w mysiej norze, stań przed pułapką z pomidorem i poczekaj, aż kotek wrzuci laskę dynamitu. Teraz Ty rzuć w niego pomidorem, a otrzymasz mnóstwo punktów.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 1 pkt

TRANSPORT TYCOON (PC)

Najlepsze połączenia: kopalnia (COALA MINE) z elektrownią (POWER STATION), kopalnie rudy żelaza (IRON ORE MINE) z hutą, huta z fabryką (FACTORY), las (FOREST) z tartakiem (SAWMILL), szyby naftowe (OIL WELLS) z rafinerią. Rafinerię, tartak i fabrykę, po wykonaniu powyższych połączeń, najlepiej związać z miastem, które akceptuje towary.

Po rozpoczęciu gry odszukaj nieprzerwany pas lądu, wzdłuż lub w poprzek planszy, tak aby można było zbudować tunel zaczynający się z jednej, a kończący z drugiej strony planszy (tunel należy budować równo z poziomem wody). Czynność tę trzeba wykonywać do skutku, nie zwracając uwagi na informację, że koszt wykonania tunelu przekroczy budżet. Efektem będzie znaczny wzrost kasy do ok. 4 mld USD. Jeżeli nie wyjdzie na jednej planszy, powtórz na innej. Gdy Twoje tory przecinają się z torami przeciwnika, możesz je po prostu usunąć. Uwaga!!! Nie działa za każdym razem!

Wojciech Pieprzyca (Bielsko-Biała) – 3 pkt.
Wojciech Kulik (Rybnik) – 3 pkt.

TURRICAN (ATARI ST)

Do tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ANTIDOTE - 99 żyć.

Maciej Stelmach (Wadowice) – 1,5 pkt.

UFO - ENEMY UNKNOWN (PC)

W grze znalazłem kilka buraków: 1. czasem niektórych kosmitów trzeba zabić dwa razy (po pierwszym razie, mimo że ich nie widać, nadal miga czerwony kwadracik), 2. jeśli UFO znajduje się tuż obok Avengera, to możesz spróbować wejść do pojazdu kosmitów przez jedną z jego ścian.

Kilka rad: teren patroluj czteroosobowymi grupkami, ustawiając je zawsze tak, żebyś widział wszystko wokoło. Unikniesz w ten sposób śmiesznych sytuacji, kiedy wróg stoi tuż za plecami Twojego żołnierza, a Ty o tym nie wiesz. Nie przesadzaj też z uzbrojeniem - będziesz się wolniej poruszał. Nie wysyłaj zbyt wielu jednostek na pole bitwy - niech co najmniej dwóch żołnierzy siedzi w Avengerze (ktoś w końcu musi odprowadzić pojazd do bazy po przegranej walce). Niezawodną taktyką na zdobycie wraku UFO (szczególnie Battleshipa) jest metoda „na wabia". Wysyłasz dwóch żołnierzy (najlepiej w Flying Suitach) i ustawiasz ich na otwartym polu. Reszta siedzi w Avengerze albo ukrywa się w domach. Odczekaj teraz kilka tur. Powinni pojawić się pierwsi Obcy, którzy zaatakują Twoich piechurów. Są to zwykli żołnierze, więc nie baw się w ogłuszanie ani psionizowanie. Rozwalasz ich z ukrycia, a wabiki ustawiasz z powrotem na dawnych pozycjach. I tak w kółko... Sukces gwarantowany.

Tadeusz Borowiec (Warszawa) – 3 pkt.

ULTIMA VII (PC)

Ustawienie Virtual Stones: Czarny - zamek Lorda Britisha, Biały - Brytania, Żółty - Shrine of Compassion, Zielony - Shrine of Justice, Niebieski - Shrine of Honesty, Pomarańczowy - Shrine of Sacrifice, Fioletowy - Shrine of Honor, Czerwony - Shrine of Valor.

Działanie poszczególnych napojów: Czarny - niewidzialność, Niebieski - uśpienie, Pomarańczowy - obudzenie, Purpurowy - ochrona, Biały - światło, Żółty - uzdrowienie, Zielony - otrucie, Czerwony - wyleczenie.

Sebastian Ukleja (Dąbrowa Górnicza) – 2 pkt.

UNIVERSE (AMIGA)

Sekwencja 87764 uruchamia samochód stojący na parkingu.

Maciej Stelmach (Wadowice) – 2 pkt.

UNIVERSE (PC)

Drzwi w pokoju Sylfiny oraz te, które Ci później pokaże, możesz otworzyć łomem.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 0,5 pkt.

VETERAN (ATARI ST)

Naciśnij HELP - skipper leveli.

Radosław Ruciński (Szczytno) – 1,5 pkt.

WARRIORS (PC)

W głównym menu wpisz CHEAT i wejdź do nowej opcji SECRET WAY.
Teraz możesz wpisać kody i uaktywnić je przez ustawienie na ON.
CIRCUS - dołącza arenę do innych scenariuszy.
REPLAY - możliwość grania w 3D.
TYSON - wyłączenie ciosów specjalnych.
WOO - wyłączenie utraty energii.
SNOWWHITE - zmniejszenie postaci.
NOGAIN - wyłączenie możliwości podnoszenia broni.
FINALFIVE - 5 rund.
NBK - 1 runda.
EVILDEATH - diabelska śmierć.
ELEVENTH - możliwość kierowania mistrzem.
EASYSPECIALMOVES - łatwe wykonywanie ciosów specjalnych.
FORQA: F1 - wygrana, F2 - spotkanie z mistrzem, F3 & F5 - regeneracja energii.

Marcin Czółno (Mielec) – 3 pkt.

WIND OF WALKER (PC)

Kody:

1 - YIELDING	33 - RETREAT
2 - YIELDING	34 - POWER
3 - CONFUSION	35 - PROGRESS
4 - INESPERIENCE	36 - SUBTLETY
5 - WAITING	37 - FAMILY
6 - CONFLICT	38 - CONTRADICTION
7 - COOPERATION	39 - OSTATLES
8 - UNITY	40 - LIBERATION
9 - RESTRAINT	41 - DECLINE
10 - VOTTRVY CONDUCT	42 - BENEFIT

11 - PROSPERITY	43 - RESOLVE
12 - STAGNATION	44 - TEMPTATION
13 - COMMYNITY	45 - ABSEMBLY
14 - SOREREIGNITY	46 - ADVENCEMENT
15 - MODERATION	47 - ADVERSITY
16 - HARMONY	48 - INSIGHT
17 - EILEXIBILITI	49 - CHANGE
18 - REPAIR	50 - ORDER
19 - PROMOTION	51 - SHOCK
20 - CONTEMPLATION	52 - MEDITATION
21 - REFORM	53 - DEVELOPMENT
22 - SERENITY	54 - PASSIVITY
23 - DETERIORATION	55 - PEAKING INTELLIGENCE
24 - REPETITION	56 - TRAVEL
25 - SPONTANEITY	57 - INFLUENCE
26 - POTENTIAL	58 - ENCOURAGEMENT
27 - NURTURING	59 - REUNION
28 - IMMINENT	60 - DIMITATION
29 - DNGER	61 - UNDERSTANDING
30 - INTELLIGENCE	62 - ATTENTION TO DETAIL
31 - ATTRACTION	63 - PRECAUTION
32 - CONTINUITY	64 - VIGILANCE

Paweł Łysik (Józefów) - 2 pkt.

WING COMMANDER ARMADA (PC)

Aby zadziałał trik z WC1 i WC2 - odpal grę z parametrem WCA ESRET -k. Teraz po namierzeniu wrogiego statku na celowniku naciśnij Alt i Del - statek wybuchnie.

Tomek Dominiak (Bydgoszcz) - 1,5 pkt.

WONDERBOY (ATARI ST)

Naciśnij podczas gry ALT+N - skipper leveli.

Radosław Ruciński (Szczytno) - 1 pkt

WONDER DOG (AMIGA)

Kody: 1. LEMONADE, 2. PHARMACY, 3. ULTIMATE, 4. DANIELLE, 5. LUCOZADE.

Fanti (Katowice) - 1 pkt

WORLD CLASS LEADERBOARD (PC)

Klawiszologia:
F6...F8 - efekty dźwiękowe.
V - głośność.
E - edytor.
J - joystick.
I - natężenie koloru.
ENTER - kurs.
P - punch-shot.
H - wybór dołka.
B - kolor piłki.
S - zapis stanu gry.
L - odczyt stanu gry.

Maciej Stelmach (Wadowice) - 1 pkt

X-MEN (PC)

W grze wybierz opcję SAVE/RESTORE i wciśnij na klawiaturze numerycznej ALT+002 i naciśnij ENTER. Teraz wpisz: HLTH - energia, ? - gdzie jesteś, JMP - teleport.

Szefuń (Ostrowiec Świętokrzyski) - 1,5 pkt.

XARGON (PC)

Wciśnięcie F7 zapewni Ci nieśmiertelność, maksimum kluczy i energii.

Fanti (Katowice) - 1 pkt

ZGRED 2 (PC)

Wpisując się jako ZGRED otrzymujesz 200 punktów.

Jędrzej Górny (Mysłowice) - 0,5 pkt.

NOWY KONKURS

Kończymy już pierwsze wydanie konkursu SUPERTETE - jego zwycięzcę poznamy wszyscy w przyszłym miesiącu. Czas na następny konkurs. Tak więc **w roku 1996 SUPERTETE trwać będzie dalej**. Tym razem dłużej, bo pełne dwanaście miesięcy. I znowu do wygrania 10 milionów starych złotych, czyli 1000 nowych złotych. W związku z tym, iż do redakcji przychodzi dzikie mnóstwo listów z tipami, zaostrzam zasady konkursu.

1. Udział w konkursie wezmą materiały przysłane do redakcji po 10 października 1995 r.

2. Oceniane będą tylko materiały na dyskietkach - Amiga w edytorze Cygnus, PC w formacie czystego ASCII (np. Latin, Mazovia). Listy, w których brakuje polskich znaków (ą, ę itp.), nie będą uwzględniane.

3. Redakcja zobowiązuje się do zwrotu dyskietek, jeżeli przyślecie zaadresowaną kopertę zwrotną z naklejonym znaczkiem.

4. Każdy wydrukowany tip oceniany będzie w skali od 0,5 do 3 punktów. W wypadkach szczególnych istnieje możliwość specjalnego premiowania.

5. Punkty przydziela redakcja i od tej oceny nie przysługuje żadne odwołanie.

6. Nagrodę 10 milionów starych złotych otrzyma czytelnik, który uzbiera w terminie od stycznia do grudnia 1996 r. największą liczbę punktów. W wypadku uzyskania podobnych wyników redakcja zastrzega sobie prawo innego podziału nagród, przy nie zmienionej puli.

7. Czytelnicy, którzy zajmą miejsca od 2 do 5 otrzymają oryginalne gry komputerowe ufundowane przez IPS Computer Group i CD Project.

8. Autor, który zdobędzie najwięcej punktów w danym numerze, otrzyma nagrodę - 1 milion złotych (100 nowych złotych).

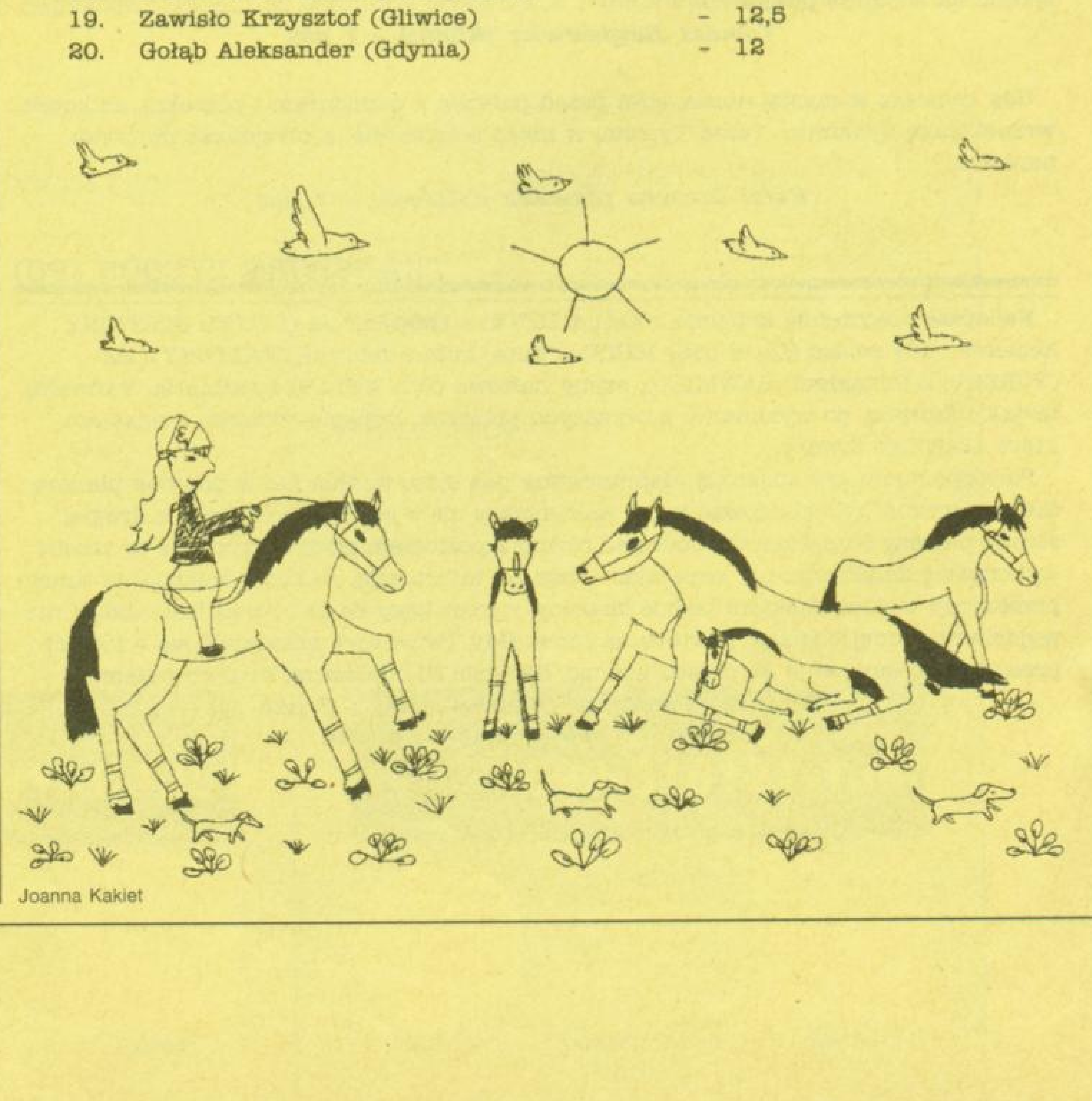
9. Redakcja zastrzega sobie prawo karania autorów ewidentnych plagiatów z polskich pism komputerowych.

10. W konkursie nie będą uczestniczyć pracownicy i współpracownicy redakcji.

don Pedro (z K.D.)

A teraz przedostateczna **klasyfikacja Supertete** i nasza „parszywa dwudziestka". Jak widzicie, wszystko jest jeszcze możliwe i wynik zależy od tego, który z liderów najlepiej spisze się w grudniu. A może wyskoczy ktoś ze środka tabeli?

1.	Jurgielewicz Tomasz (Konin)	- 62,5
2.	Stelmach Maciej (Wadowice)	- 62
3.	Łysik Paweł (Józefów)	- 50,5
4.	Ruciński Radosław (Szczytno)	- 42
5.	Odrakiewicz Krzysztof (Wałbrzych)	- 41,5
6.	Morgiel Grzegorz (Oleśnica)	- 35
7.	Zaniewski Tomasz (Krosno)	- 34
8.	Fanti (Katowice)	- 33,5
9.	Banak Michał (Dąbrowa Górnicza)	- 30
10.	Czółno Marcin (Mielec)	- 28
11.	Brzoska Rafał (Zawada Książęca)	- 26
12.	Kenig Mariusz (Bielsko-Biała)	- 24,5
13.	Gil Ireneusz (Wrocław)	- 17,5
14.	Podlipski Marcin (Legnica)	- 17,5
15.	Nowacki Artur (Szczecin)	- 15,5
16.	Pieprzyca Wojciech (Bielsko-Biała)	- 14
17.	Badura Krzysztof (Zielonki)	- 13
18.	Burakowski Andrzej (Ciepielów)	- 12,5
19.	Zawisło Krzysztof (Gliwice)	- 12,5
20.	Gołąb Aleksander (Gdynia)	- 12



Joanna Kakiet

PC GAMEGUN

American Laser Games to szczególna firma. Tworzy gry tylko jednego typu: kompaktowe filmowe strzelanki. Kompaktowe filmowe strzelanki to specyficzny typ gier. Tworzy je tylko jedna firma: American Laser Games.



Produkcje te mają swoich wiernych wielbicieli, mają też przeciwników. Ci pierwsi, do których sam należę, zachwycają się rozmachem i jakością wykonania projektów, co implikuje efektowność produkcji. Ci drudzy nie bez racji narzekają na niewielką interaktywność i intelektualną prostotę. Prawda jak zwykle leży gdzieś pośrodku, co nie zmienia faktu, że kolejne części Maddoga czy Crime Patrol sprzedają się całkiem nieźle, zarówno w Polsce, jak i na świecie.



Choć chodzą słuchy, że ALG zamierza zabrać się za robienie ambitniejszych i „poważniejszych" gier (przygodówki), oczywiste jest, że firma nie zechce opuścić rynku, który sama stworzyła i w 100% kontroluje. Na zimę szykuje się Maddog 3, a na razie wszyscy miłośnicy kompaktowych filmowych strzelanek mogą się cieszyć zupełnie wyjątkową atrakcją – pistoletem GameGun.



Co to jest?

Zacznijmy od tego, że pecetowe wersje omawianych tu gier to nic innego, jak konwersje wyrobów znanych z automatów. A na automatach, jak to na automatach – rozpusta. Ekran duży (na oko jakieś 3,5x2 metry), jakość filmów idealna, a w łapie gracza nie żadna mycha, ale „prawdziwy" pistolet. Z tych wszystkich atrakcji tylko jedną da się bez przeszkód i wysokich kosztów wprowadzić na PC: ów pistolet.



I oto jest! Wierna kopia Magnum kal. 38 (pamiętacie „Brudnego Harry'ego"?), w obrzydliwym, pomarańczowym kolorze – cóż, takie są wymogi prawa amerykańskiego, zabawka nie może być zbyt podobna do oryginału. Kabel ma toto odpowiednio długi, dobre 4 metry, można stanąć daleko od ekranu. Do komputera podłącza się pistolet przez dwie wtyczki, jedną do portu drukarki, drugą – do joysticka. Przeładowanie, podobnie jak w wersji z automatów, następuje przez wycelowanie poza ekran i wciśnięcie spustu. Ponadto po lewej stronie kurka umieszczono (niestety słabo widoczny) przycisk umożliwiający natychmiastowe przejście do menu, bez konieczności żmudnego celowania w mały kwadracik na ekranie.



Grywalność?

Bardzo wysoka! Jako posiadacz wiecznie brudnych i niezbyt sprawnych myszek często kląłem w trakcie gry. Tym razem mogłem się spokojnie radować dokładnym mierzeniem i szybkością przenoszenia celownika w odległe punkty ekranu. Tajemnica sukcesu tkwi w precyzyjnym kalibrowaniu pistoletu, co pozwala uczynić specjalny programik. Warto kilka razy powtórzyć całą procedurę, aby osiągnąć maksymalną celność broni – będzie to procentować przez cały czas gry.

Istotną informacją jest fakt, że PC GameGun sprzedawany jest w zestawie z płytą kompaktową, na której znajduje się pełna wersja gry Crime Patrol, wersja demonstracyjna Last Bounty Hunter, oprogramowanie pistoletu oraz updatey umożliwiające wcześniejszym produktom ALG współpracę z nim. Crime Patrol sprzedawany oddzielnie kosztuje 99 zł, cały zestaw – 169 zł. Rachunek jest prosty – 70 zł za „gana" to nie tak znowu wiele.



Jak to działa? Dla zainteresowanych

Po naciśnięciu spustu na ekranie widać krótkotrwały rozbłysk. W rzeczywistości jest to „apteczne złudzenie ludzkiego oka". Naciśnięcie spustu powoduje bowiem momentalne zaciemnienie ekranu, po którym zaczyna przebiegać mała jasna plamka. Jednocześnie układ światłoczuły w pistolecie cały czas sprawdza, czy nie jest właśnie oświetlony. Jeśli jest, sygnał o tym zostaje przesłany do komputera. Maszyna wie, gdzie znajdowała się wędrująca plamka w momencie, gdy element światłoczuły został oświetlony – jest to więc miejsce, w które celował pistolet. Dalej już normalnie, tak samo jak przy celowaniu myszą.

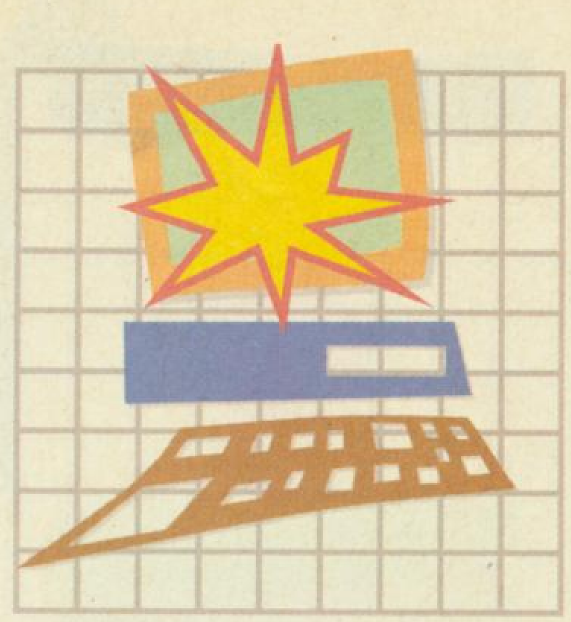
To buy or not to buy?

Jeśli nie lubisz ALG, to Gun jest raczej nie dla Ciebie – nie zanosi się, by stał się zabawką, której można używać z grami innych firm.

Natomiast jeśli jesteś miłośnikiem gier ALG, lub zamierzasz właśnie kupić pierwszą z nich, koniecznie nabądź GameGuna. Gry, w które już grałeś, nabiorą zupełnie nowego uroku i odkurzysz wspomnienia. Z PC GameGunem gra się zupełnie inaczej! Nie wspomnę już nawet o towarzyskich konsekwencjach faktu, że masz do swojego PC podpięte cokolwiek innego niż mysz czy joystick. Taka spluwa na biurku robi wrażenie (u mnie zbiegła się cała rodzina...). Relatywnie niska cena tej zabawki powoduje, że warto ją polecić. Rzekłem.









Alex & Gawron (pomoc techniczna)

Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 169 zł.

MÓZGI NA START!

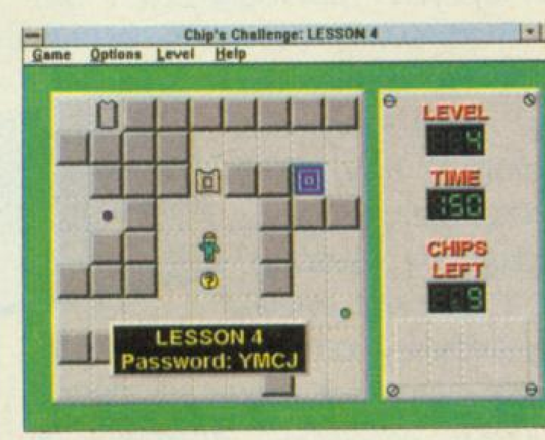
Człowiek jest istotą myślącą – myślenie wpisane jest w istotę jego bytu. „Cogito, ergo sum" (myślę, więc jestem) – to jedno z najsławniejszych twierdzeń w historii filozofii, autorstwa Rene Descartesa (1596–1650), zwanego Kartezjuszem, w największym z możliwych skrócie oddaje istotę ludzkiej potęgi. I nawet złośliwcy, negujący tę sentencję za pomocą antytezy rodem z triady Immanuela Kanta (1724–1804): „Więc jeśli nie myślę, czy to znaczy, że mnie nie ma?" nie zdołają zaprzeczyć, że obecny kształt naszej cywilizacji, to triumf ludzkiego rozumu. Aby jednak ten rozum kształcić i rozwijać, potrzebne są odpowiednie narzędzia. Tak jak hantle i ekspandery pomagają w rozwijaniu mięśni, tak wszelkiego rodzaju łamigłówki, problemy i gry logiczne ćwiczą szare komórki. Obecnie, dzięki coraz łatwiejszemu dostępowi do komputerów osobistych, narzędzia takie znajdują się na odległość wyciągniętej ręki, albowiem mnogość różnego rodzaju programów z grami logicznymi przyprawia o zawrót głowy.

Komputerowe gry logiczne można podzielić na dwie podstawowe grupy. W pierwszej z nich program jest tylko inteligentnym strażnikiem reguł rządzących daną łamigłówką czy grą. Gracz natomiast zmaga się samodzielnie z logicznym problemem zaklętym w programie. W drugiej grupie gier algorytm programu komputerowego staje się przeciwnikiem człowieka, rywalizując z nim o zwycięstwo. Komputer zastępuje w takim przypadku żywego rywala, a dzieje się to najczęściej w dwuosobowych grach logicznych, z reguły planszowych, takich jak szachy, GO, warcaby, Otello i wiele innych.

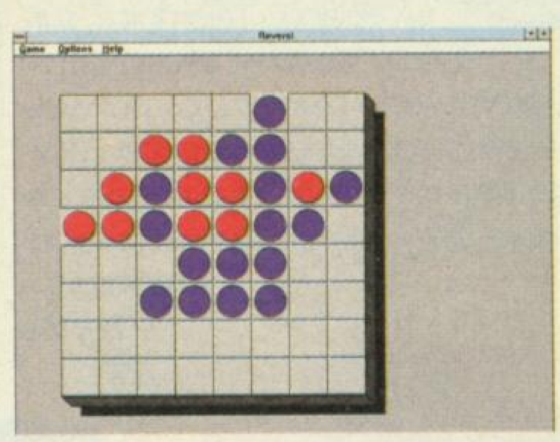
Człowiek od dawna marzył o stworzeniu sztucznego intelektu. Zatem u podstaw powstawania algorytmów imitujących logiczne myślenie od początku leżała chęć dorównania możliwościom ludzkiego mózgu, albo nawet przewyższenia ich (choć to ostatnie może wydawać się herezją). Sposobność taka, coraz bliższa spełnienia, zaczęła przybierać realne kształty właśnie teraz – w dobie bujnego rozwoju komputerów osobistych. A wszystko zaczęło się 9 marca 1949 r., kiedy to Claude E. Shannon (ur. 1916), pracownik naukowy „Bell Telephone Laboratories" przedstawił w Nowym Jorku swój elaborat pt. „Programowanie komputera szachowego". Dlaczego akurat szachy stały się wzorcowym przykładem dla programistów komputerów? Ba, nie na darmo wszak przylgnęło do nich określenie „królewska gra". Uważano (i nadal się uważa) rozgrywanie partii szachowej za kwintesencję twórczego, logicznego myślenia. Posiada ona zbiór jednoznacznych reguł, jest grą czysto logiczną, bez elementów losowych, o zerowej sumie (tzn. wygrana jednego z graczy jest równoznaczna z przegraną drugiego), z teoretycznie równymi szansami dla obu stron (choć ostatnio przeważa pogląd, że białe ze względu na przywilej wykonywania pierwszego ruchu są w nieco lepszej sytuacji). Wszystko to powoduje, że szachy traktowane są jak wzorcowy model do tworzenia algorytmów dla programów decyzyjnych. Pierwszy program komputerowy powstał już w roku 1951, a jego autorem był Alan Turing (1912-1954). Ale dopiero lata 90. (czyli 40 lat później) okazały się przełomowe dla komputerów i programów szachowych. Ich potężną siłę zdążył z goryczą poznać nawet aktualny mistrz świata, G. Kasparow.

Po definitywnym rozwiązaniu „problemu szachowego", na co się zanosi w ciągu kilku najbliższych lat, programiści staną przed znacznie trudniejszym zadaniem. Jest nim gra w GO. Powstała w Chinach ok. 4500 lat temu, a w VIII w. n.e. zawędrowała do Japonii, stając się narodową grą tego kraju. Ma bardzo proste reguły, lecz niesłychanie bogatą strategię. Dla porównania powiem, że liczba kombinacji przy grze w szachy szacowana jest na 10 do potęgi 120, natomiast w grze w GO – 10 do potęgi 720 (warcaby na tym tle wypadają blado ze swoimi 10 do potęgi 40 możliwościami). Z powodu tej niesłychanej liczby możliwości, GO bardzo trudno zaprogramować. Dotychczasowe próby wzbudzają tylko wesołość u wytrawnych goistów. Tym niemniej wersja tej gry o nazwie Nemesis wygrywa ze mną już na poziomie 20 kyu (no, ale ja nie jestem goistą, a już w żadnym razie wytrawnym). O ile mi wiadomo, jest nawet propozycja pewnego bogatego Tajwańczyka, który zadeklarował 1 mln dolarów (chyba amerykańskich?) twórcy programu komputerowego, który wygra w GO mecz z mistrzem Tajwanu. Propozycja jest ważna do roku 2000.

Pierwszą grą w mojej pecetologicznej karierze był Sokoban, który zawładnął mną na długie dni i tygodnie. Zawiera 50 plansz, na których z przemyślną logiczną zaciekłością rozmieszczono różne liczby skrzynek w obrębie magazynu o zwariowanej konstrukcji (każda plansza stanowi całkowicie odmienny układ). Zadaniem gracza jest poprzesuwanie tych skrzynek jak najmniejszą liczbą ruchów w wyznaczone miejsca. Niedawno z miłym zaskoczeniem stwierdziłem, że istnieje nowsza wersja



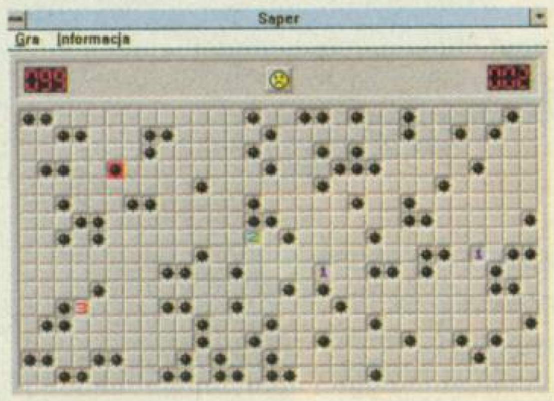
Chip's Challenge



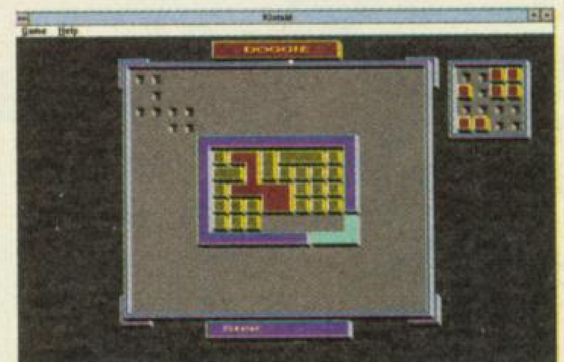
Reversi



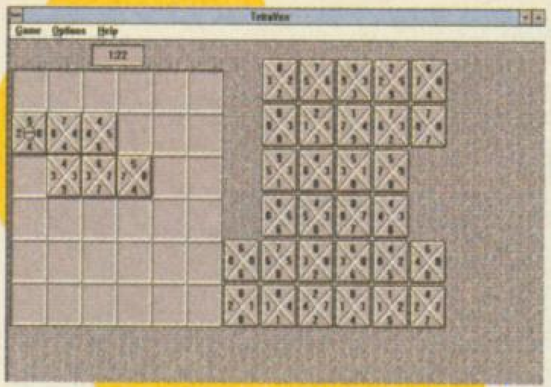
Sokoban



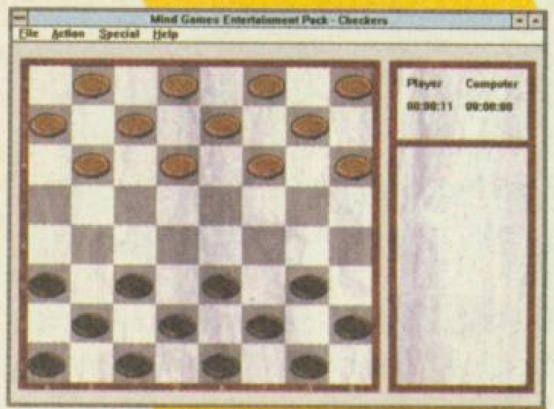
Saper



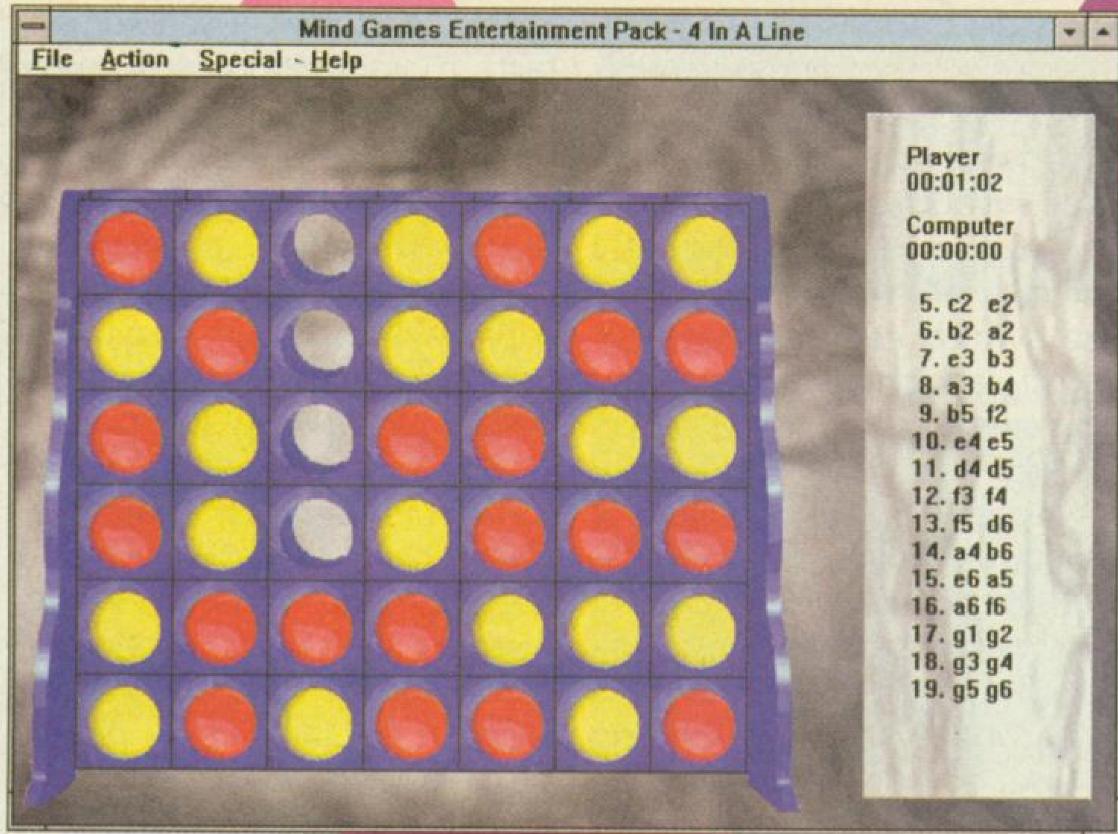
Klotski



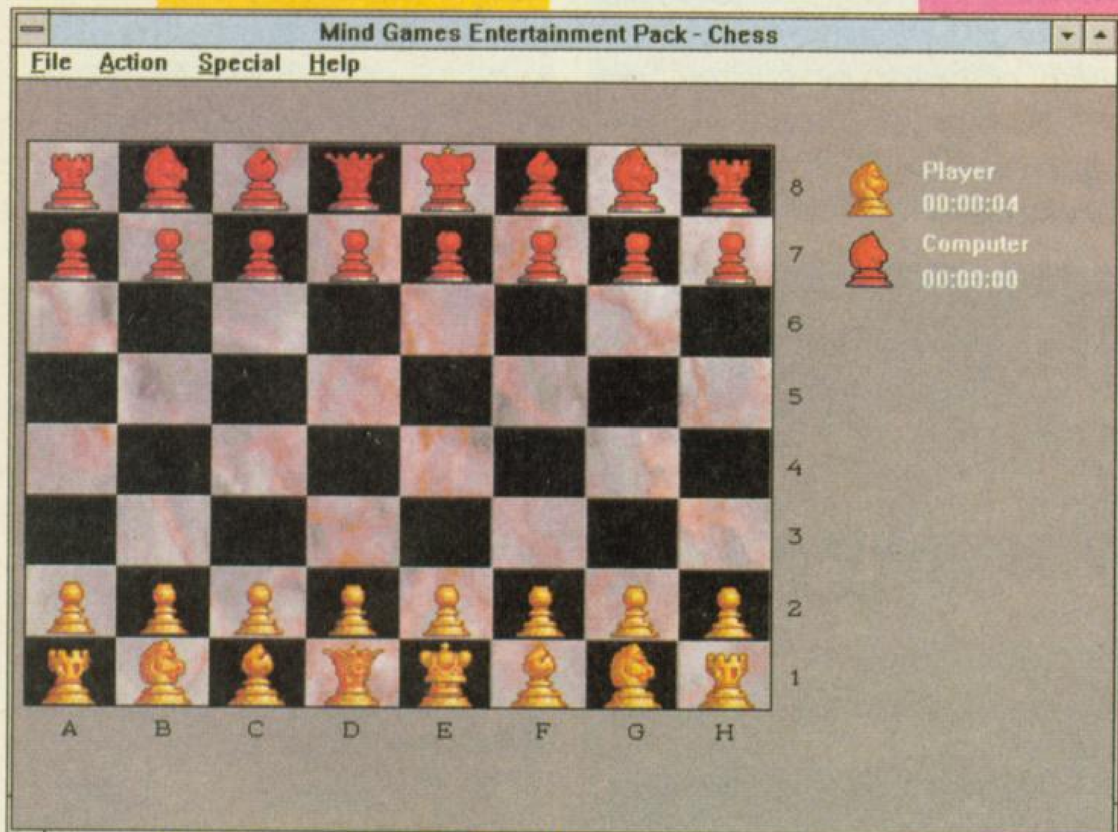
TetraVex



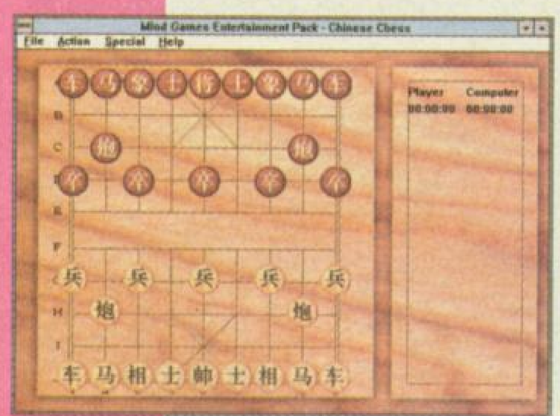
Warcaby



4 In Line



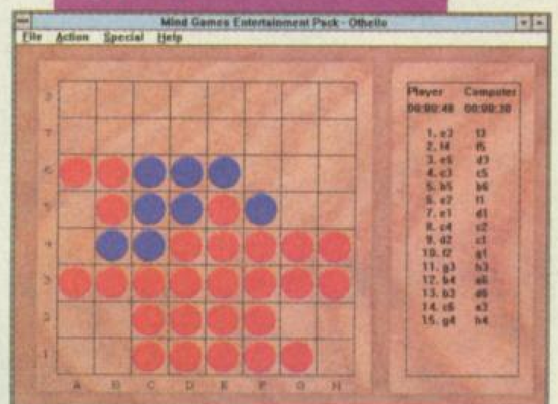
Chess



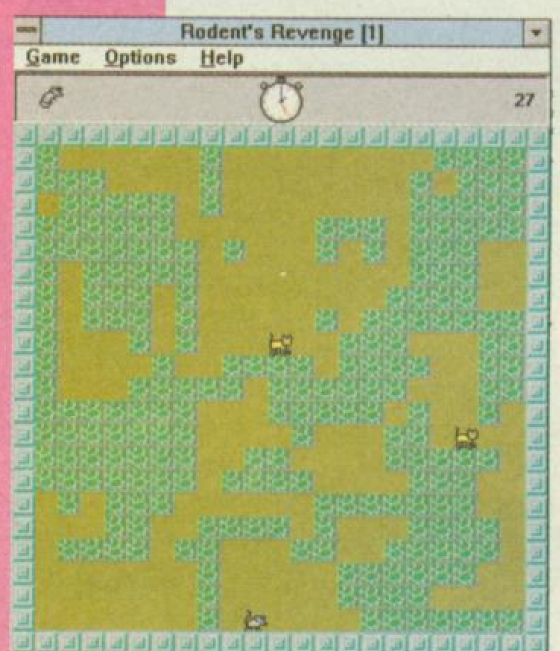
Chinese Chess



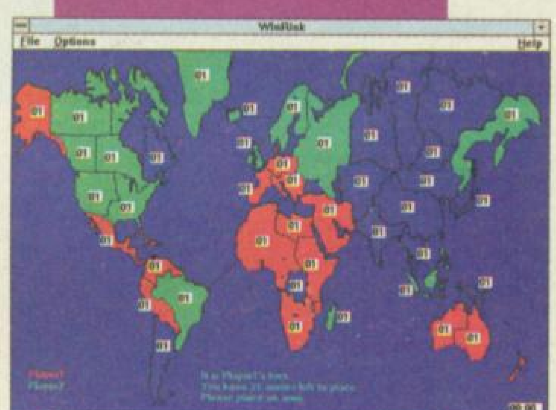
Mah Jongg



Othello



Rodent's Revenge

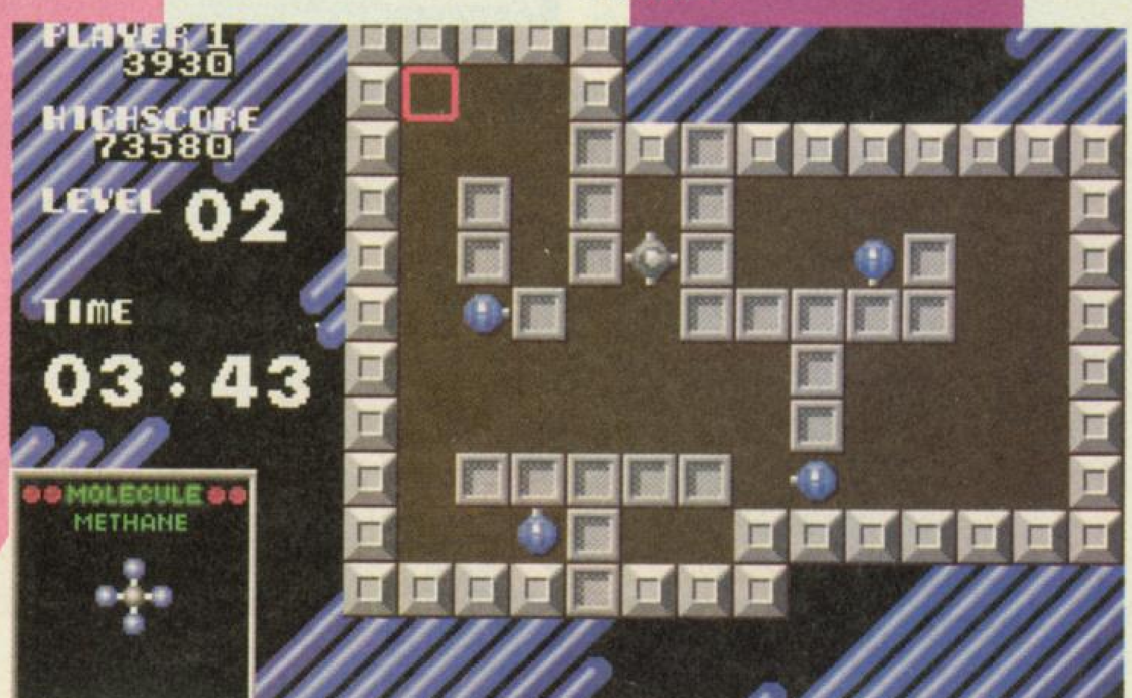


Winrisk



Go

Atomix



tej gry dla środowiska Windows. Zresztą sukces graficznego interfejsu, jaki przypadł w udziale Windows, stał się zaczynem iście wybuchowego rozwoju gier logicznych dla „okienek". Nawet wielki Microsoft dorzucił kilka swoich cegiełek, zaczynając od serii czterech zestawów Windows Entertainment Pack po 7 gierek każdy.

Następny kanon gry logicznej stanowi w moim mniemaniu Atomix. Kolejne plansze tej gry zmuszają do manipulowania symbolicznymi atomami w celu zbudowania określonego związku chemicznego. Dla utrudnienia atomy poruszają się od przeszkody do przeszkody w fikuśnie ukształtowanych komnatach, a gracza zmusza do galopu limit czasu wyznaczony na zaliczenie każdej planszy.

Gra, która szczególnie zapadła mi w pamięć, to shareware'owa propozycja Nelsa Andersona – Mah Jongg (czyt. Ma Dżong). Ta chińska układanka doczekała się kilku komputerowych odmian, ale wersję Andersona uważam za najdoskonalszą. Jest to coś w rodzaju specyficznego pasjansa. Występują tu 144 klocki oznaczone różnorodnymi symbolami, które ułożone początkowo w piramidę należy zgrać z planszy według ustalonych reguł. Zebranie wszystkich klocków stanowi rozwiązanie danego układu. Śmiem twierdzić, że nikt nie przejdzie tej gry do końca. Ma ona bowiem ni mniej, ni więcej tylko 65535 różnych układów, przy czym niektóre z nich są nie do rozwiązania (nie wiadomo które).

Jednak bezsprzecznie największym hitem w dotychczasowej historii komputerów osobistych (w kategorii gier logicznych) okazał się program, w którym zadaniem gracza było sterowanie poczynaniami malutkich, głupiutkich ludzików. Oczywiście mowa o serii programów z charakterystyczną nazwą Lemmings w tytule. W sumie doliczyłem się 6 programów z tymi ludzikami w roli głównej, a w każdym z nich kilkudziesięciu plansz do pokonania. Istna uczta dla mędrców i mędrków, kombinatorów i kombinerek. Wypadające „z niebytu" Lemmingi na każdej planszy maszerują sobie dzielnie (albo spadają i giną od razu) i beztrosko, a zadaniem gracza jest przeprowadzenie ich w bezpieczne, oznaczone miejsce. Liczba i stopień komplikacji problemów, które w trakcie ich marszu trzeba rozwiązać jest różnista, a czasu jak zwykle mało. Wszelkie przeszkody należy jednak pokonywać za pomocą samych Lemmingów, przydzielając im odpowiednie funkcje. Scenerie występów tych przesympatycznych stworków zostały tak wymodelowane wyobraźnią twórców, że mamy tu



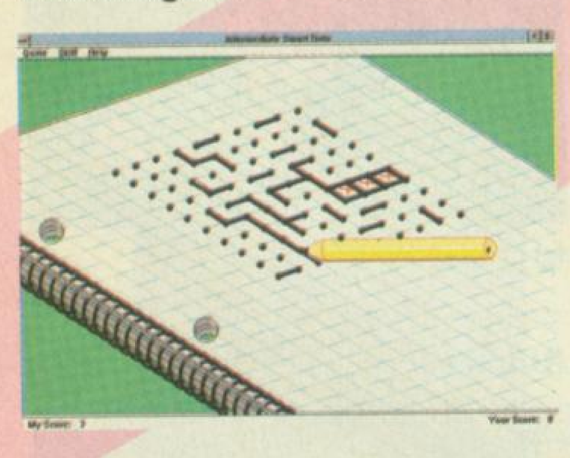
Lemmings 2



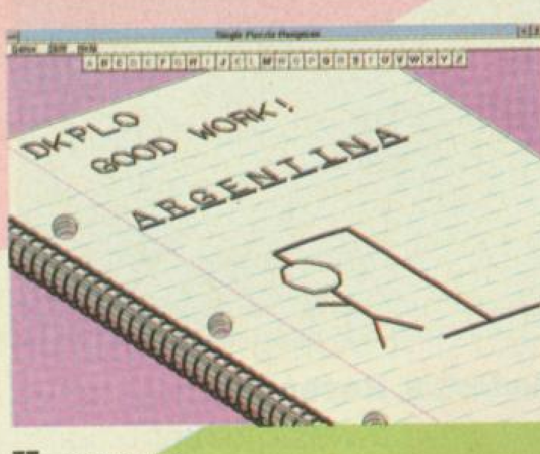
Lemmings 2



Lemmings



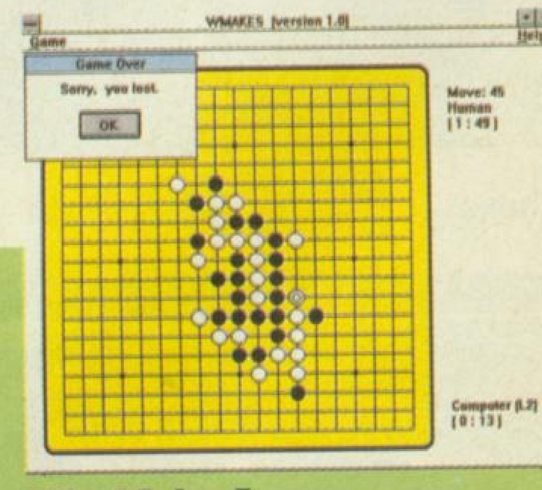
Smart Dots



Hangman



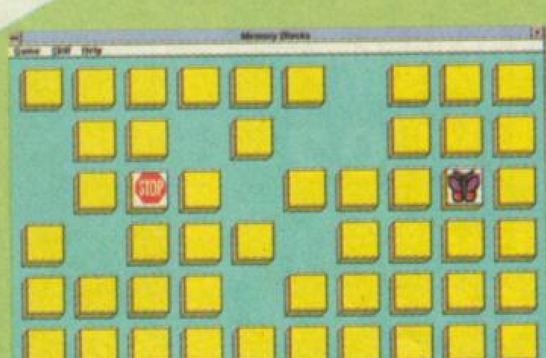
World Empire II



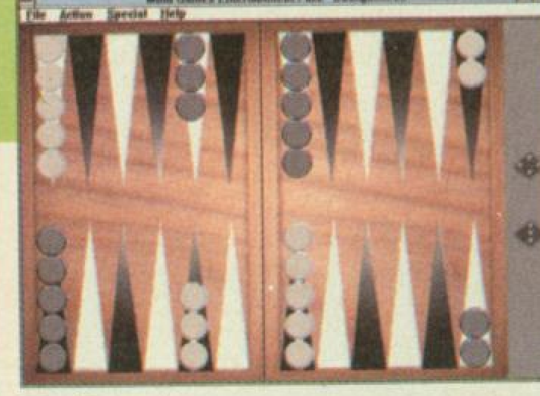
Win Make 5



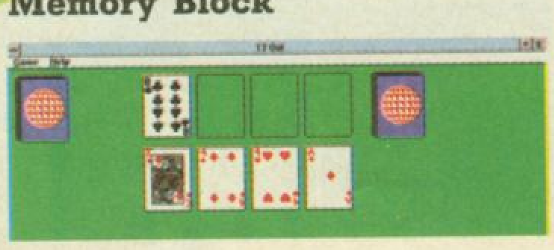
Code Breaker



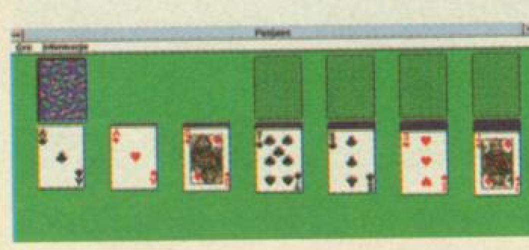
Memory Block



Tryktrak

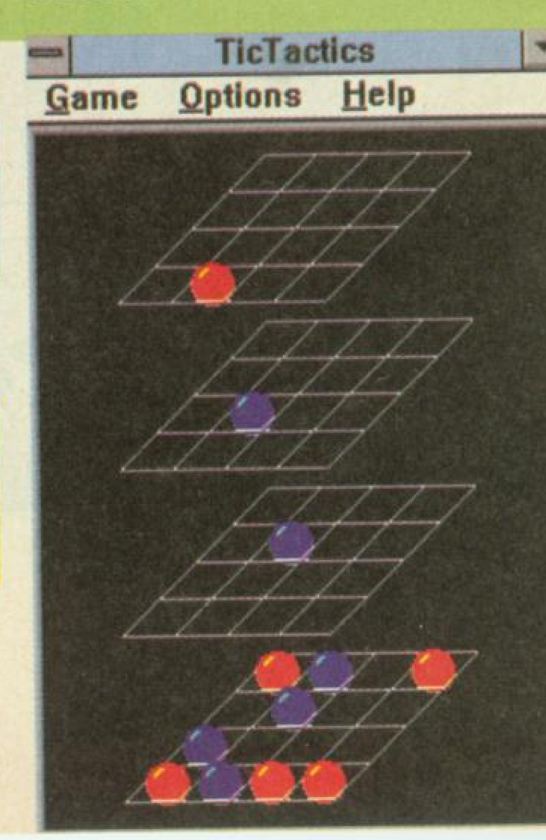


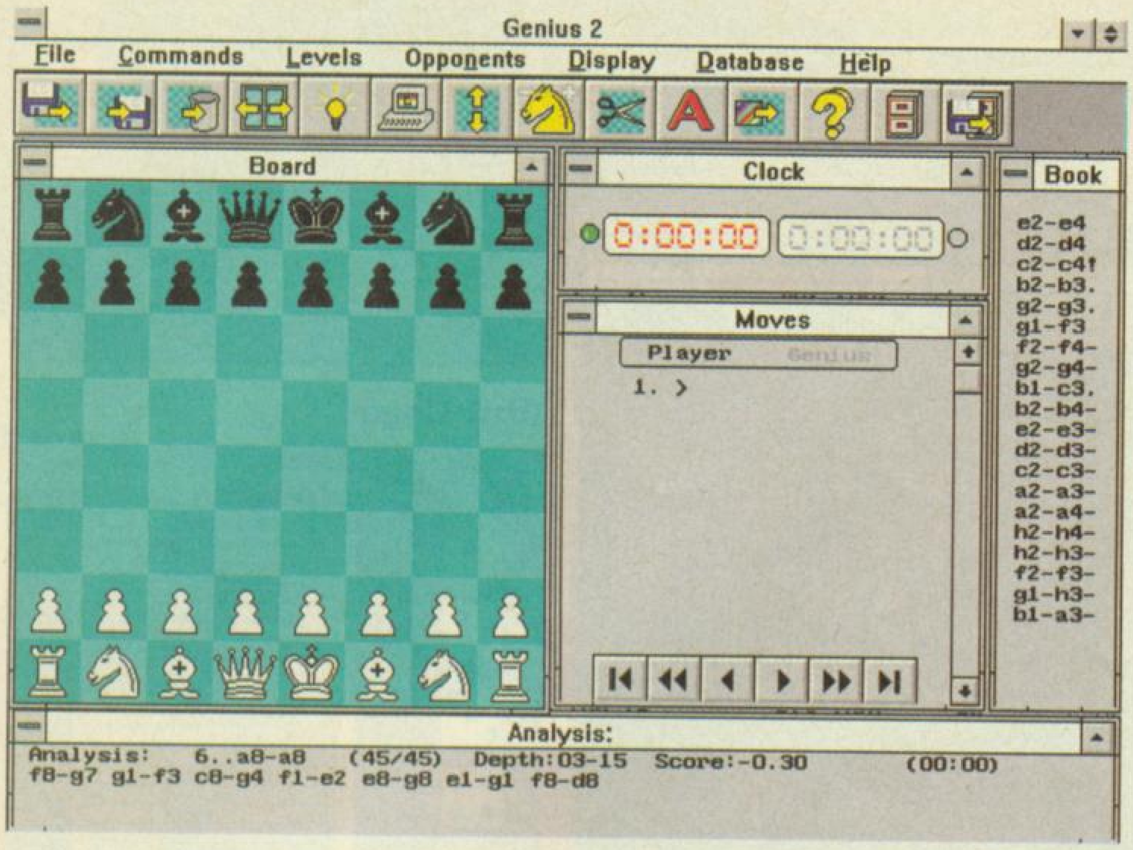
13 Out



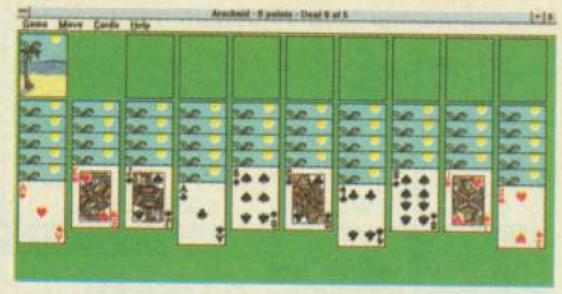
Pasjans

Tactics

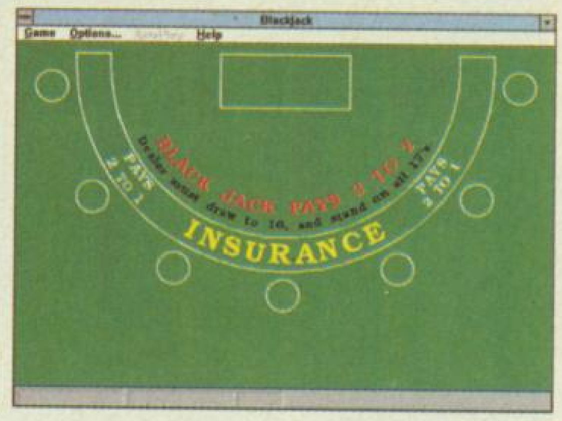




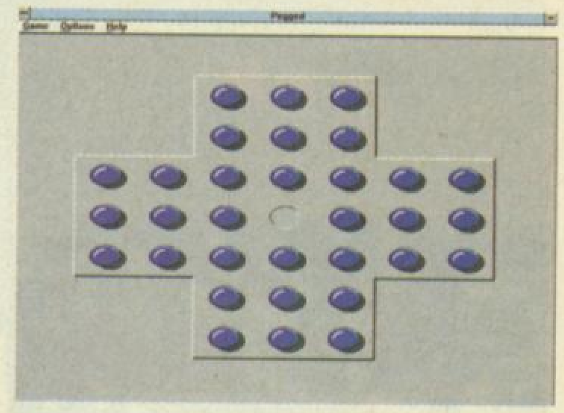
Mephisto Genius 2



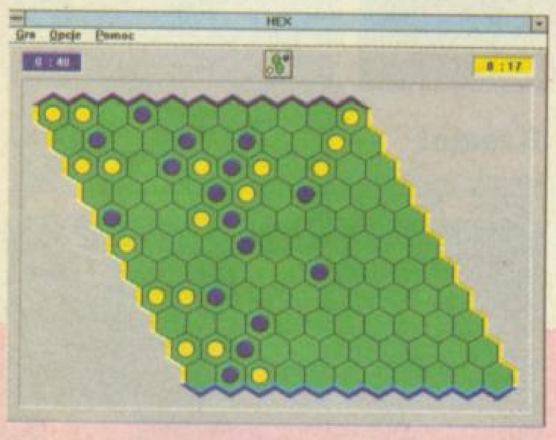
Arachnid



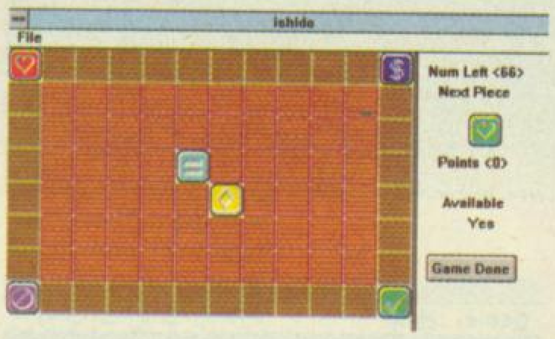
Black Jack



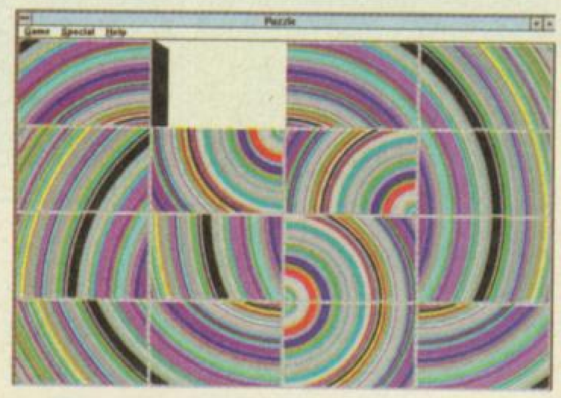
Pegged



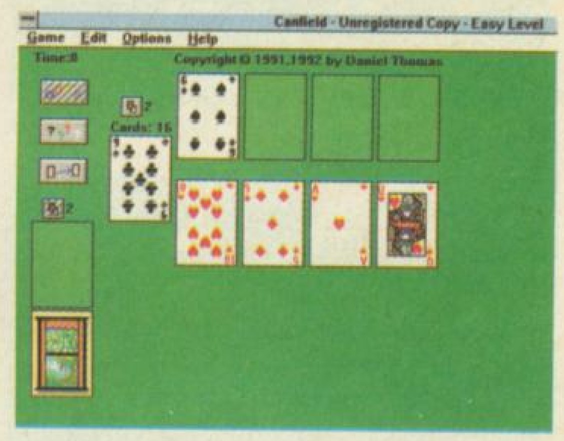
Hex



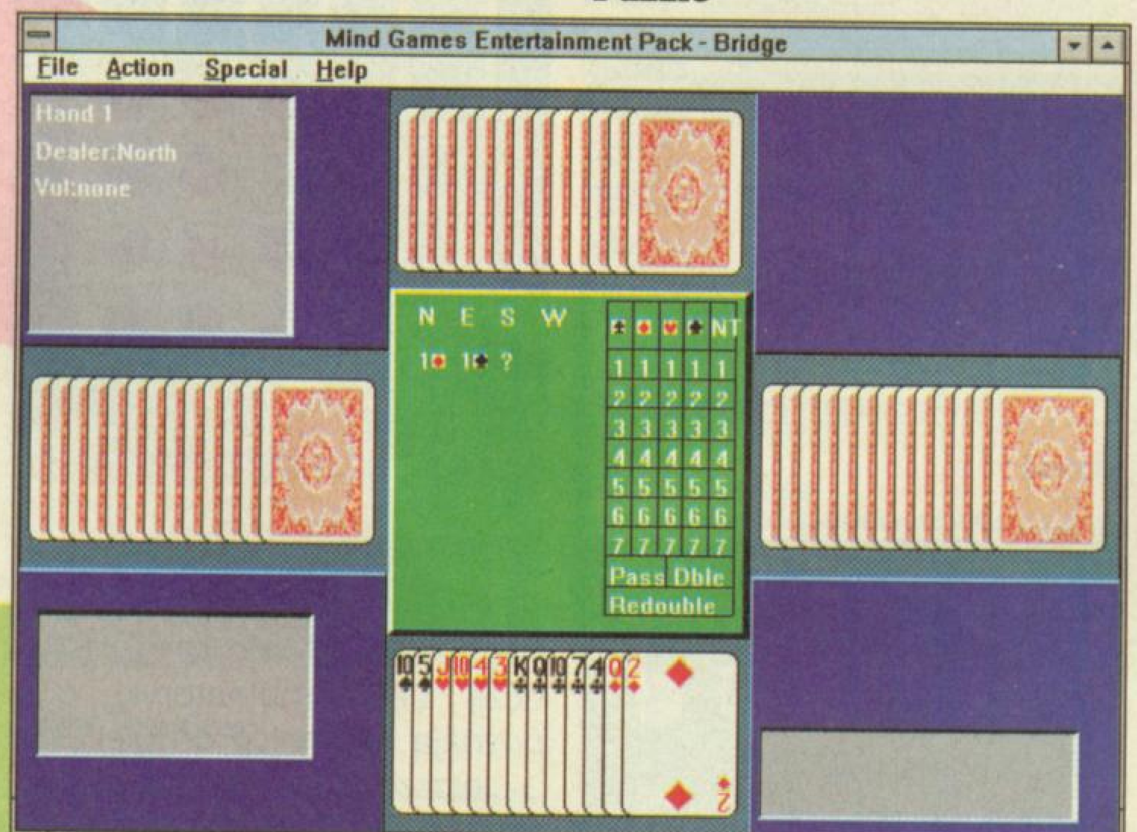
Ishido



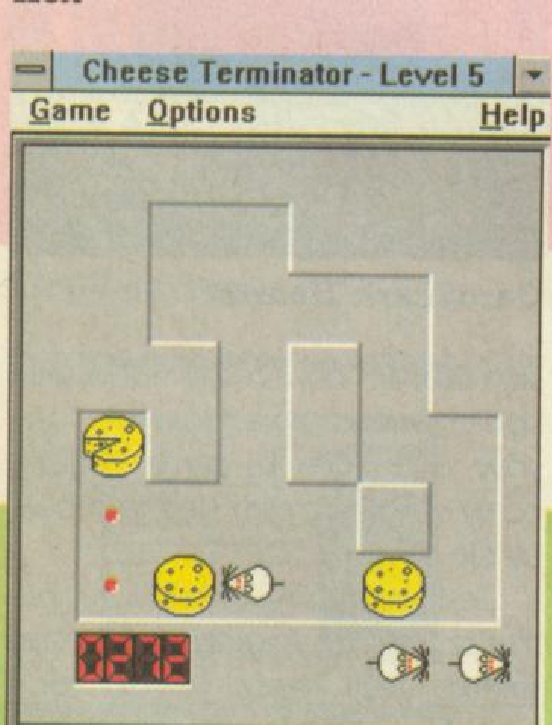
Puzzle



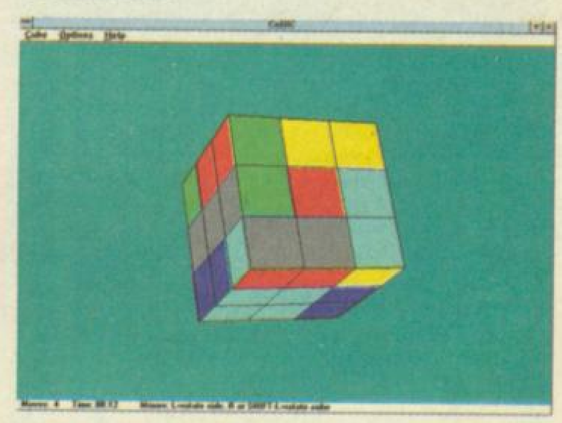
Canfield



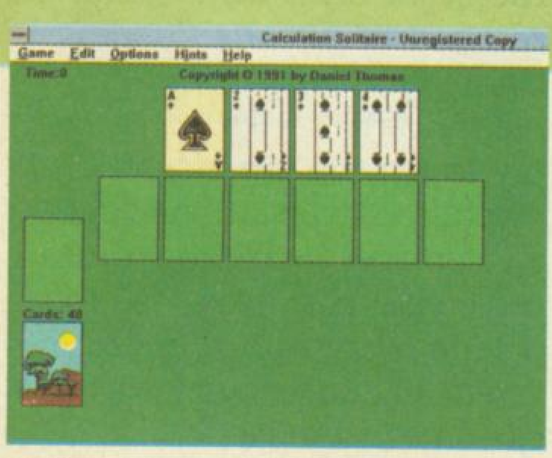
Bridge



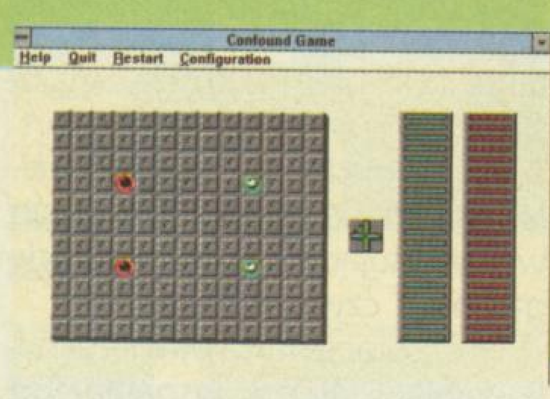
Cheese



Kostka Rubika



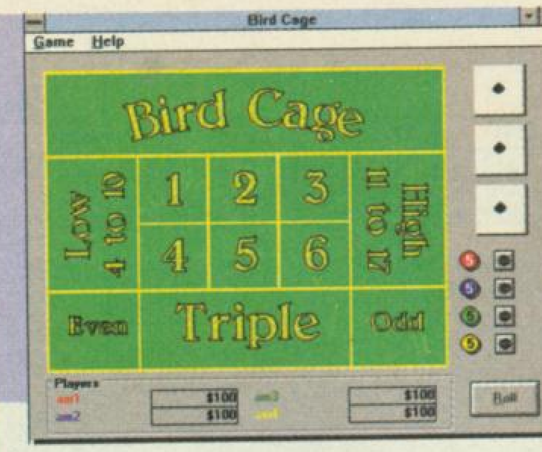
Calculation Solitaire



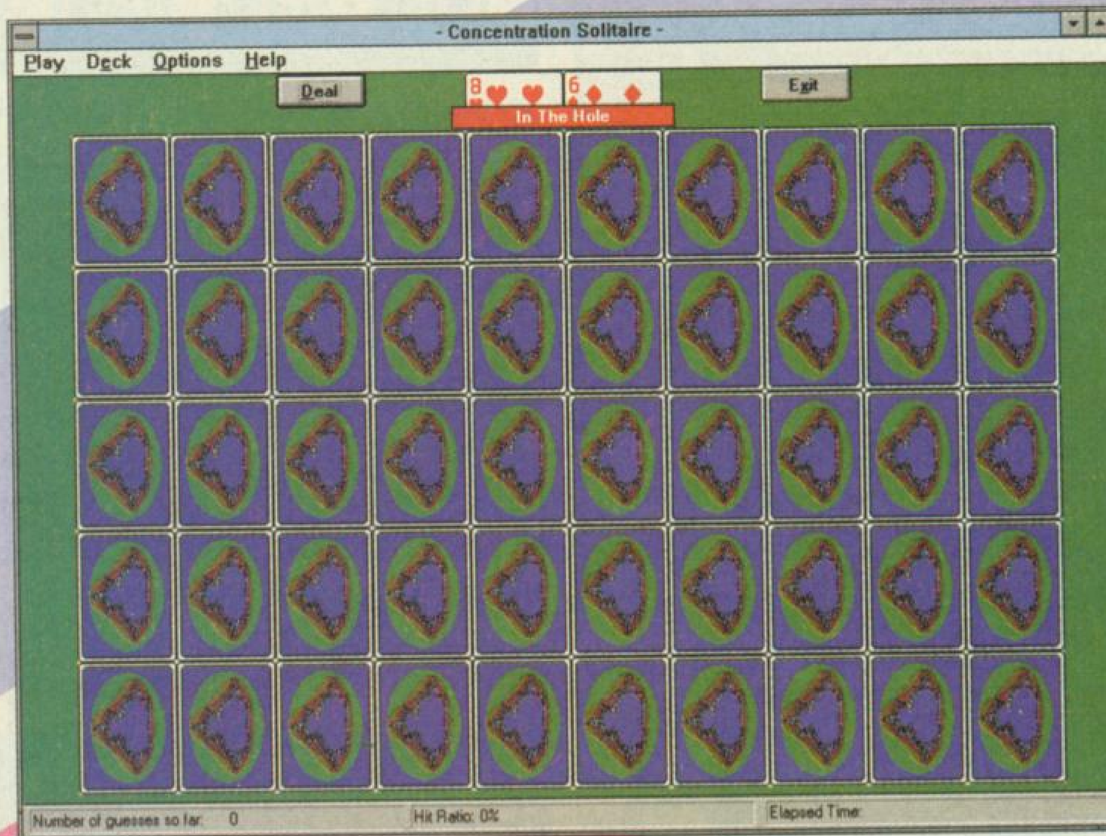
Confound

Taipei

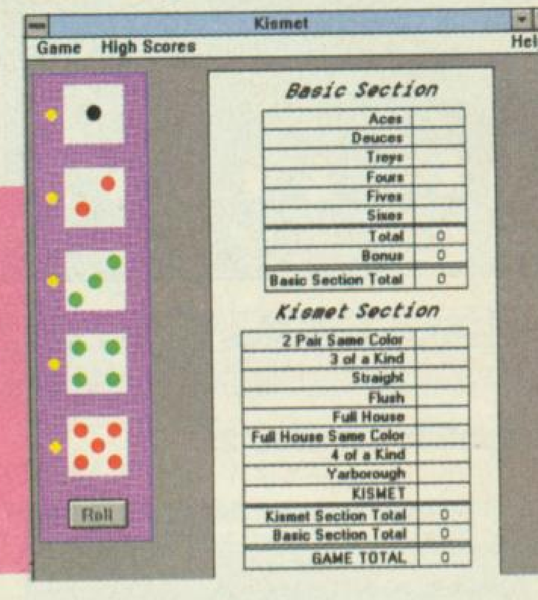




Bird Cage



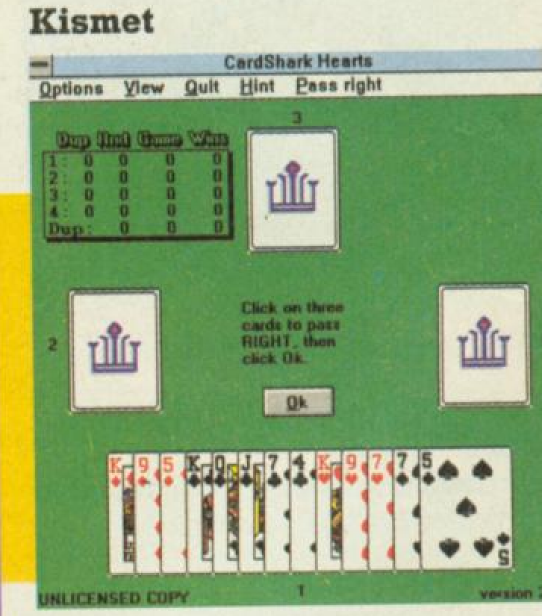
Concentration Solitaire



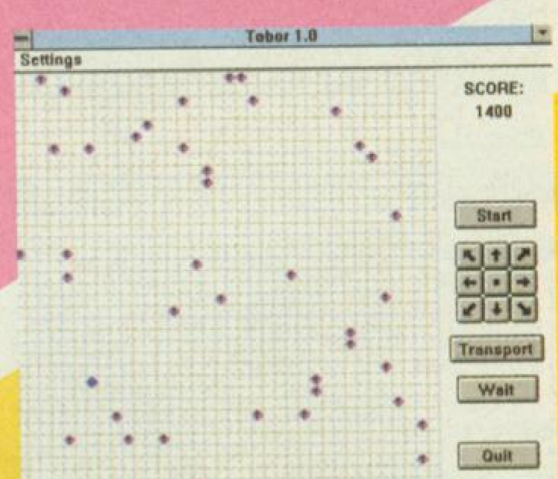
Kismet



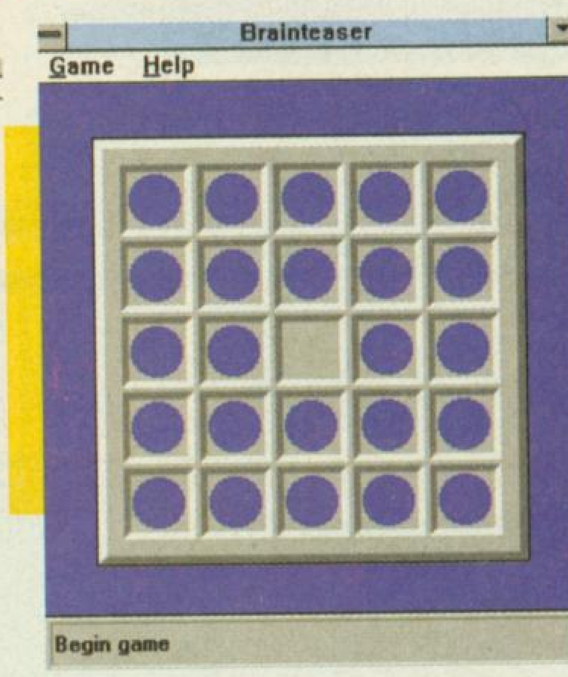
Squeeze



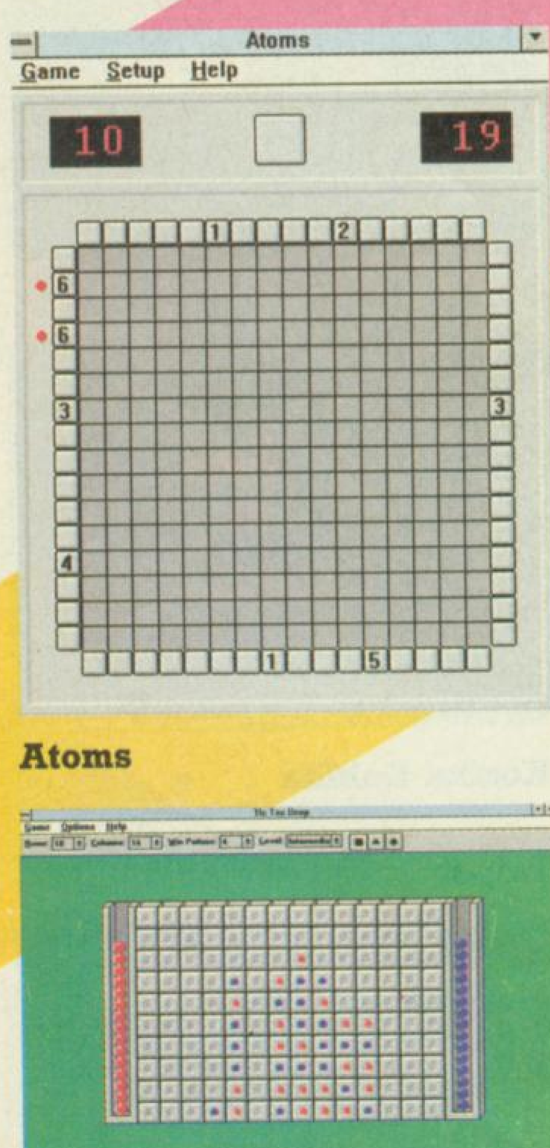
CardShark Hearts



Tobor

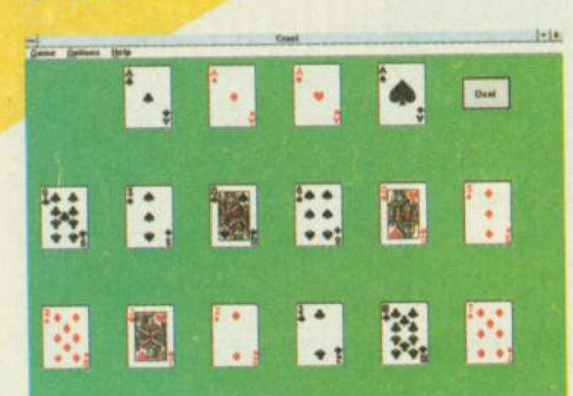


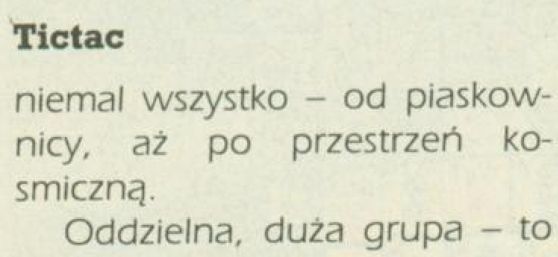
Brainteaser



Atoms

Cruel





Tictac

niemal wszystko – od piaskownicy, aż po przestrzeń kosmiczną.

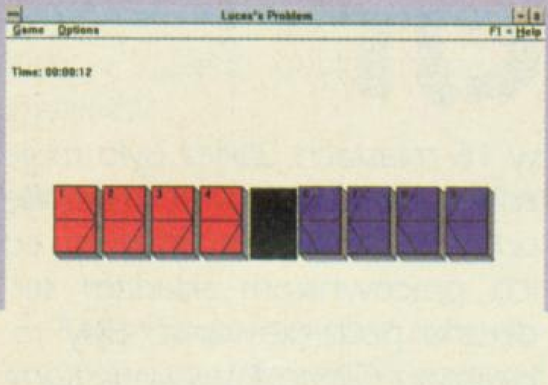
Oddzielna, duża grupa – to gry karciane. W grach tych komputer jest w stanie zastąpić jednego (Blak Jack), a nawet kilku partnerów (np. w brydżu czy pokerze). I pomimo narzekań rasowych brydżystów na poziom licytacji prezentowany przez nawet najlepsze programy – kwestią niedługiego czasu jest zdeklasowanie żywych graczy przez „sztuczne mózgi". Z kolei specyficzną odmianą karcianych pokerów są strip-pokery. W tym wypadku coraz doskonalsze układy grafiki nagradzają wysiłki młodocianych pokerzystów, którzy korzystają podwójnie – uczą się kombinatoryki oraz poznają tajemnice drugiej płci.

Jeszcze inną klasą łamigłówek są karciane układanki, zwane pasjansami (solitaire). Jak to zwykle z kartami bywa, oprócz logicznego myślenia potrzebna jest także odrobina szczęścia w postaci korzystnego rozkładu kart. To samo można by rzec o wszelkich odmianach gry w kości lub wykorzystujących kości (np. backgammon czyli tryktrak).

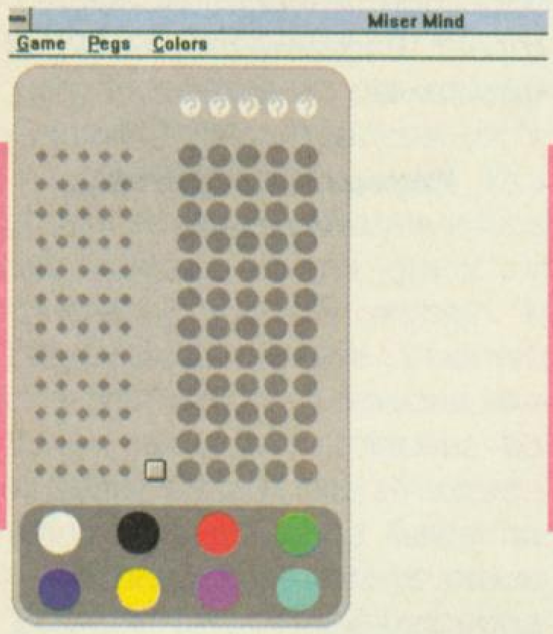
Prezentacja ta zaledwie uchyla rąbka całego wspaniałego świata zmagań i logicznych wysiłków, z których możemy czerpać przyjemność za pomocą komputera. Ale też każdy wielbiciel tego gatunku gier wie, jak się zabrać do rzeczy i poradzi sobie bez drobiazgowych opisów. Działa tu ta sama reguła, co w seksie: „o tym się nie mówi, to się robi".

Jeśli zatem uważasz, że potrafisz myśleć logicznie – jesteś wielki. Jeśli masz co do tego wątpliwości – jesteś mały, ale zawsze możesz urosnąć (spróbuj zacząć już dziś). Warto wiedzieć, że zgodnie z teorią Charlesa R. Darwina (1809–1882) organ nieużywany zanika. I nie dotyczy to jedynie organów rozrodczych (co skwapliwie podkreślają zwolennicy wszelkiego rodzaju orgietek), ale także, a może przede wszystkim – mózgu. A zatem myśliciele wszystkich nacji – móżdżcie się!

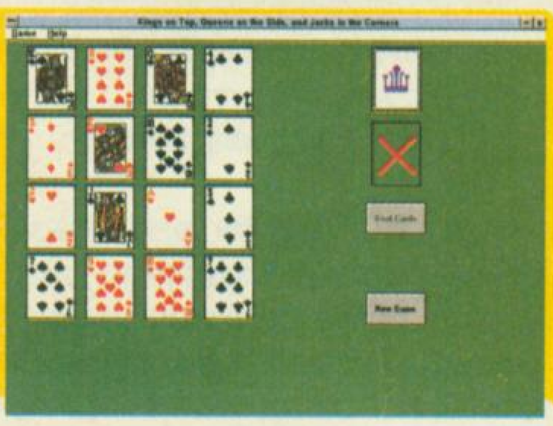
Andrzej Majkowski



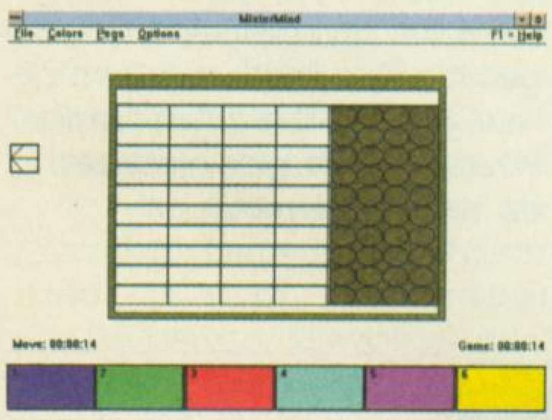
Lucas



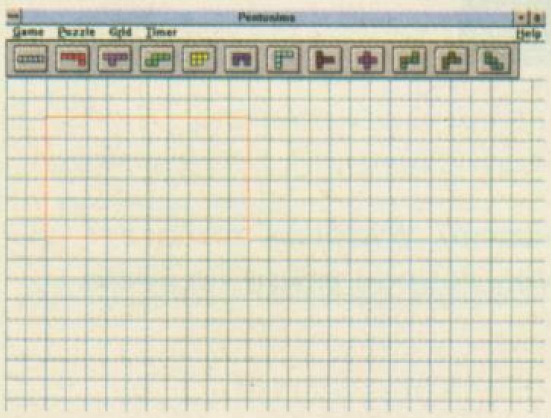
Miser Mind



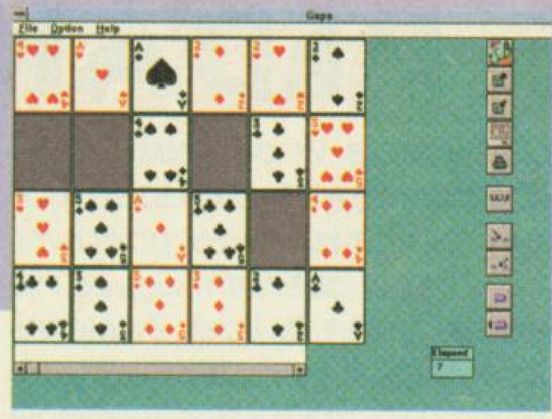
Kings on Top



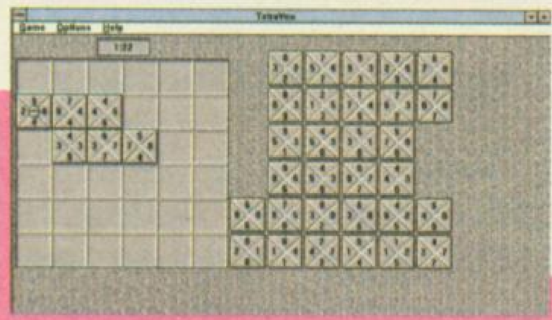
MisterMind



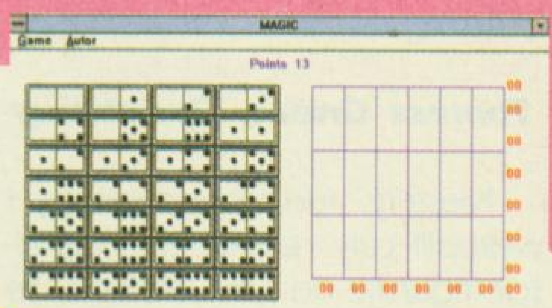
Pentomino



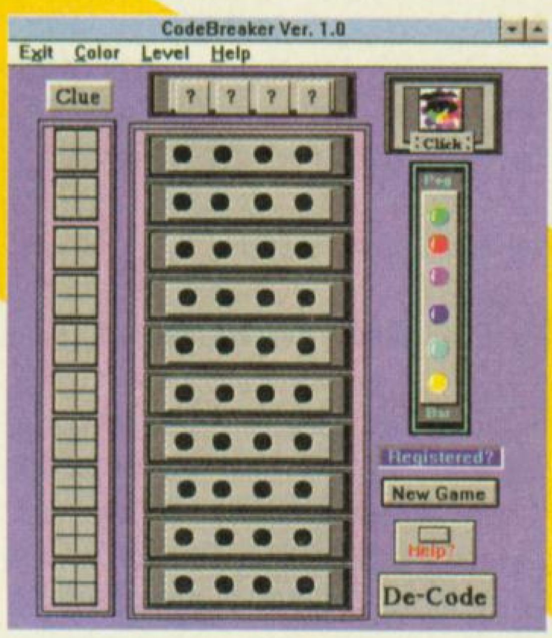
Gaps



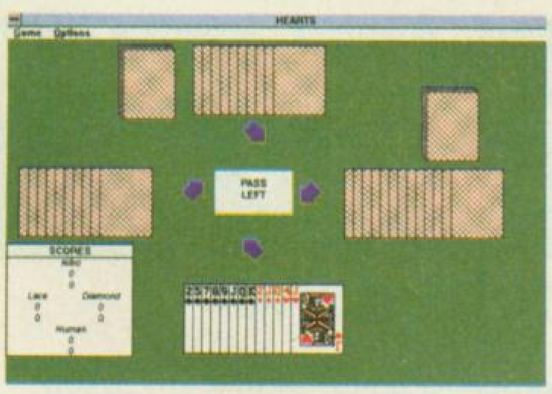
TetraVex



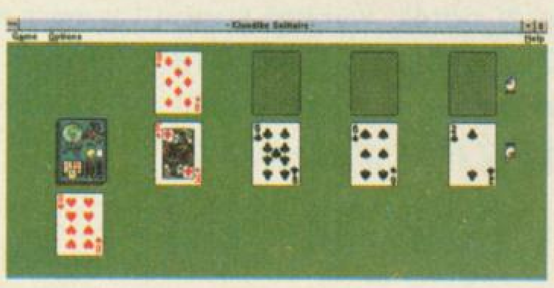
Magic



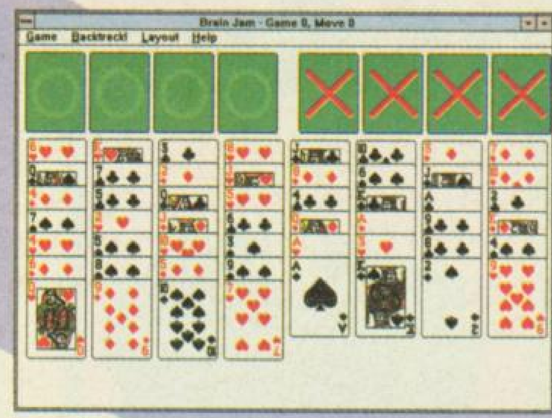
Code Breaker



Hearts



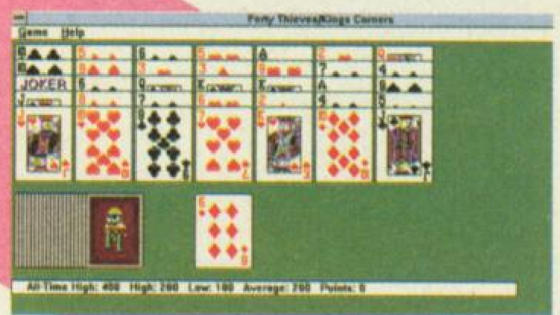
Klondike Solitaire



Brain Jam



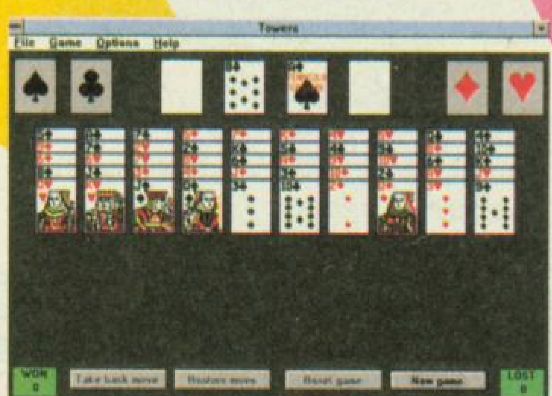
Patience



Forty Thieves



PC Cribbage



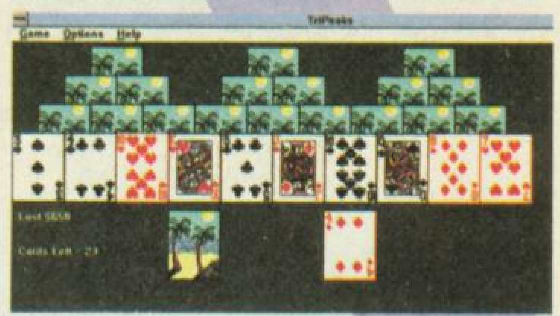
Towers



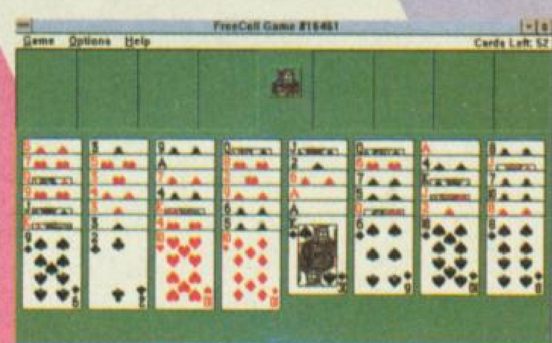
Spider Solitaire



Windows Solitaire



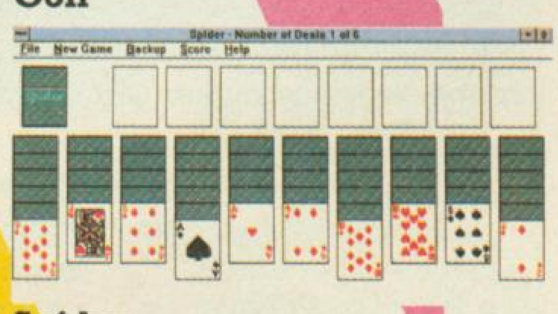
TriPeaks



FreeCell



Golf



Spider

REAKCJE REDAKCJI

Do the Gambler

Na wstępie muszę zamieścić reklamę, bo mi firma sporo zabuliła za jej emisję. (...)

GRUBER® – ekspert terapii dziecięcej.

Wszystkie produty Grubera® są zatwierdzone przez Głównego Inspektora Doomowego oraz Instytut SzMatki i ZdraDziecka.

Firma Gruber® prowadzi ścisłą współpracę z id, Apogee etc.

To tyle reklamy. Nie będę Wam zawracał głowy, więc od razu przejdę do sedna.

1. G 9/95 jest wzorcowym numerem. Wszystkie opisywane gry (oprócz dwóch) pochodzą z 1995 roku. I tak powinno być zawsze. Jak taki poziom utrzymacie, to będzie bardzo dobrze.
2. Dlaczego Naczelny nie lubi firmy Impressions? Powszechnie wiadomo, że firma ta tworzy gry, które mają przeważnie niewiele wspólnego z rzeczywistością. Oni stawiają na grywalność, a ta nie zawsze idzie w parze z realizmem. Czytelnik – Wasz Pan! Zbojkotujcie Naczelnego i opublikujcie opis do Lords of the Realm.

mtz, Jaworze

1. Nie ma mowy o utrzymaniu takiego poziomu. Dążymy do tego, żeby wszystkie gry opisywane w numerze pochodziły z ostatniego półrocza.
2. Masz rację, a Naczelny niech się wypcha. Już w najbliższym numerze... (dziki wrzask, brzęk tłuczonych okularów, zgrzytanie zębów o coś twardego, dalej tylko ciche pojękiwania). „Tu mówi Naczelny. Jak mi który przyniesie opis do LotR, to go komisyjnie przepuszczę przez defragmenter, spakuję zepsutym kompresorem i powieszę na tablicy partycji."

Eeee, tego, no więf Lordf of we Łilm nieftety nie łeplewentuje powiomu, jaki wdaniem Na... (BACH!!!) fałej łedakfji kwalifikuje głę do opifu. Pfeprafam, fy ktoś wie fym fkleić pękniętą ffękę?

Znowu wojna

Właśnie założyliśmy Związek Zwolenników Amigi i wypowiadamy WOJNĘ pecetowcom. Jeśli chcą przysyłać listy, to tylko pod tym adresem: Goleniów, ul. Barnima 3a/5 [kot pocztowy zdechł – Zgr.]. Nasz związek liczy już sobie 55 członków! Listy przysyłajcie tylko w czystych kopertach.

Gal Amigowiec

„Wojna na gesty, wojna na słowa" – chyba mamy już tego dosyć, zwłaszcza że trwa kampania prezydencka i kule błota gęsto świszczą w powietrzu. I co, będziecie się licytować kto skuteczniej zbluzga komputer przeciwnika? Zresztą obawiam się, że nie istnieje żaden Związek Zwolenników Peceta, który zechciałby zareagować na wypowiedzenie wojny. Kloniarze jakoś nie odczuwają potrzeby gromadzenia się...

Bą żur Gamblerowcy!

Wiem, że był w ofercie GC Wing Commander. Niestety, nie wiem, czy jeszcze jest (w spisie go nie ma). W Klubowej Liście Przebojów jest czarno na fioletowym, że WC plasuje się na trzecim miejscu. (...).

Tomasz Gneza, Rydułtowy

Niestety, ludziska rzucili się i wykupili cały nakład WC. Na Liście figuruje on tylko dlatego, że jeszcze trzy miesiące temu był i sprzedawał się bardzo dobrze, a Lista obejmuje sprzedaż właśnie z ostatnich trzech miesięcy. Krótko: jeśli gry nie ma na liście GC, to nie można jej zamawiać. Zadzwoń do IPS, może im jeszcze jakieś resztki zostały.

Sio, kliencie

Czytając ogłoszenia w gazetach i salonach komputerowych postanowiłem pisemnie zwrócić się do ogłaszających się firm o przysłanie mi katalogu oferowanych przez nie programów. Łącznie wysłałem listy do 75 firm w 16 miastach. Jakież było moje zdziwienie, gdy doczekałem się odpowiedzi tylko od 5 firm, za co ich pracownikom składam serdeczne podziękowania. Były to: Helikon z Gliwic, Pracownia Komputerowa J. Skalmierskiego z Gliwic, Logus z Warszawy, APC-Europe z Warszawy oraz EL-PRO z Wrocławia.

Tadeusz Podgórski, Wrocław

A w pozostałych 70 było tak: „Stefan, znowu ktoś chce katalog! – O Jezu, ide na obiad, wrzuć go do śmieci! Dostanie katalog, a potem, kurcze, jeszcze bedzie zamawiał. I po cholere se roboty dodawać. Jak chce kupić, niech przyjdzie i poprosi." Firmom, których pracownicy reprezentują takie podejście do klienta, gratulujemy dobrego samopoczucia i – zapewne – wysokich obrotów.

Jak my to robimy

Jak wy wykonujecie swoją pracę? No, bo dostajecie jakąś gierkę, macie ją rozpracować i wreszcie strzelić superartykuł. Chyba pół biedy, jeśli jest to nawalanka, doomówka czy zręcznościówka, ale jeśli jest to przygodówka w stylu Ultimy VIII – Pagan lub Discworld, to jestem ciekaw, jak wy sobie z tym radzicie? Przecież takich gier nie przechodzi się w pięć minut.

PS Czy nie mógłbym dostać prac z Galerii, gdybym przysłał dyskietki?

Marcin Cimała, Dzięgielów k. Cieszyna

Nie w pięć, ale nasz rekordzista rozwala [niemal – dopisała Uczciwość] każdą przygodówkę w 24 godziny (a potem 48 godzin leży pod kroplówką). A tak całkiem poważnie – dla redakcji Gamblera pisze kilkadziesiąt osób. Rzadko się zdarza, żeby ktoś musiał zająć się poważnie więcej niż dwoma—trzema grami na miesiąc (najczęściej jedną). W przypadkach skrajnie trudnych przygodówek (jak Discworld właśnie) i naglących terminów, korzystamy czasem z sieci Internet – jak wszyscy. A prac z Galerii nie dostaniesz, bo chroni je prawo autorskie (takl). Musiałbyś pogadać z autorami.

Reagował

Zgredaktor

Amiga mi miga

1. Czy żeby do CD32 podłączyć stację dysków potrzebna jest klawiatura?
2. Czy opłaca się podłączyć do CD32 klawiaturę i ile to kosztuje?
3. Podczas gry [na A500] z użyciem klawiatury po kilkakrotnym naciśnięciu przycisków klawiatura przestaje działać, a przycisk Caps Lock mruga. Da się tylko skasować grę, tak jak zawsze: Ctrl + A + A. Nieraz po dłuższym przytrzymaniu ww. klawiszy klawiatura działa, ale tylko przez pewien czas. Czy to się da naprawić? Jeśli tak, to ile musiałbym zapłacić?
4. Czy pod A500 można podłączyć HD?
5. Jakimi programami można zmieniać pliki (np. nieskończone życia itd.)?

Kilku Amigowców, Polska

1. Nie, potrzebna jest przystawka robiąca z konsoli prawdziwy komputer. Może to być popularny SX-1 albo nowe propozycje polskich firm HDP czy Elsat. Stacji dysków do CD32 bezpośrednio przyłączyć nie można. Chodząca plotka, jakoby możliwe było to przez wykorzystanie gniazda AUX, jest nieprawdziwa.
2. Z klawiaturą konsolę tę można zacząć uważać za komputer domowy. Można już np. korzystać z edytora tekstów (z zapisem na kompakt mogą być problemy, ale tekst da się wydrukować). Klawiaturę do CD32 można przyłączyć na dwa sposoby – kupić specjalny model albo poszukać przejściówki umożliwiającej podłączenie taniej klawiatury pecetowej. Cena takiego urządzenia (razem z klawiaturą) nie powinna przekraczać 80—120 złotych. Przejściówki produkuje kilka firm, m.in. TOMS, EXE, HDP. Natomiast specjalną klawiaturę do CD32 produkuje firma TOMS, a cena kształtuje się również w okolicach 100—120 zł.
3. Najwyraźniej uszkodzony jest specjalizowany procesor odpowiadający za przekazywanie komputerowi danych o wciśniętych klawiszach. Jego wymiana w serwisie kosztuje 60 zł.
4. Tak, ale nie bezpośrednio. Trzeba dokupić sterownik, który zwykle zawiera też podstawki umożliwiające rozszerzenie pamięci Fast. Najpopularniejszym rozwiązaniem tego typu jest urządzenie firmy Elsat o nazwie Mega RAM HD – sterownik i rozszerzenie w jednej obudowie. Do środka można włożyć dowolny dysk twardy standardu AT-Bus. W Amidze nie ma ograniczenia pojemności takiego HDD do 528 MB – nawet urządzenie o pojemności 1,6 GB będzie widoczne.
5. Polecam do tego shareware'owy program Filemaster, który ma bardzo dobry heksadecymalny edytor plików. Inne tego typu programy (tzw. dir-utile) też mogą pozwalać użytkownikowi na edycję danych w pliku (np. Directory Opus, Disk Master 2). Można też użyć programu NewZap.

jrme

SŁOWO NA SOBOTĘ

RANDALL DAJE GŁOS

Randall coś w ogóle ostatnio zbyt wiele daje. Pewnej osobie dał do wiwatu, a później też popalić. Kumplowi dał ważny cynk, ale zaraz potem ostro dał ciała. Na imprezie najpierw dał czadu, a później w ryja. Teraz na odmianę postanowił dać głos. Randall jednak nie jest psem (chociaż czasem podejrzewa, iż psie życie jest bardziej beztroskie od ludzkiego, zwłaszcza jak się ma dobrego pana) i ten głos jest nie byle tam hauknięciem, a bardzo poważną decyzją. Bowiem Randall jest już pełnoletni i będzie wybierał Pana Prezydenta. Znaczy nie będzie tak, że Randall wybierze Pana Prezydenta samodzielnie i autorytatywnie. Tak dobrze to jeszcze na świecie nie ma. Randall odda jeden z milionów głosów i na tym właśnie polega niesprawiedliwość równych wyborów, że człowiek tak wybitny jak Randall może oddać tyle samo głosów (znaczy jeden) co jakiś byle głupek.

Oczywiście, Randall odda swój głos na Ola. Mam nadzieję, że wiecie, który to Olo. To taki młody, przystojny, podobny do prosięcia. A dlaczego Randall odda głos na Ola? Otóż Randall jest starym człowiekiem i pamięta jeszcze, jak Olo i jego kumple rządzili Polską. I Randallowi bardzo, ale to bardzo się tamte czasy podobały. Na przykład teraz Randall przychodzi do sklepu i nie wie co wybrać, tyle na półkach leży różnych towarów. A jak rządził Olo i reszta ferajny, to w sklepach był jedynie ocet i Randall nie musiał się niczym martwić. Czasem pojawiała się też herbata, więc Randall mógł już wybierać pomiędzy octem a herbatą. Jeżeli natomiast pojawiał się jakiś towar ekskluzywny i wręcz niezwykły (np. szynka), to wtedy Randall stawał w kolejce i miał szansę zadzierzgnąć miłe znajomości. Bo w kolejce po szynkę starczało czasu na opowiedzenie współkolejkowiczom historii całego życia i jeszcze napicie się jakiegoś bimberku, który zwykle ktoś zapobiegliwy miał przy sobie. Randall za czasów dawnych był, w związku z tym, istotą prospołeczną i towarzyską. A teraz w kolejce nie ma nawet czasu, aby sobie z kimś pogadać. Dlatego Randall tęskni za rządami Ola i kumpli. Znowu w sklepach będzie tylko ocet, a jak rzucą towar ekskluzywny, to Randall spędzi miły dzionek w kolejce na rozmowach i żarcikach.

Randall oprócz tego, że jest istotą towarzyską jest też człowiekiem lubiącym dobrą zabawę. Kiedy w Polsce rządzili kumple Ola dobrej zabawy było pod dostatkiem. A to poszedł sobie człowiek pod komendę milicji posłuchać, jak wyją aresztanci wychowywani przez milicjantów za pomocą pałki i buta, a to poszedł sobie człowiek na demonstrację i popatrzył, jak równe szeregi opancerzonych niczym czołgi ZOMO-wców dziarsko tłuką staruszki i dzieci. Było na co popatrzeć, oj było. I czego posłuchać. To lepsze nawet niż disco polo, mówię Wam!

Randallowi podoba się też stosunek Ola do wielu polskich problemów. Na przykład, Olo pragnie zminimalizować wpływ księży na życie kraju. Randall tylko zastanawia się, czy Olo będzie ten problem rozwiązywał podobnie jak jego kumple, którzy lubili uspokajać księży za pomocą kamieni przywiązywanych do nóg i topienia w rzece. Ale chyba Olo jest człowiekiem, niestety, zbyt delikatnym. Ostatnio był przeciwko karaniu staruszków, którzy lat temu czterdzieści zabijali i torturowali. Po pierwsze, czterdzieści lat temu było dawno temu i ani Randall, ani Olo tych czasów nie pamiętają. Po drugie, jak można męczyć biednych spokojnych staruszków, którzy dożywają ostatnich dni w swych pięknych willach? Po trzecie, kto powiedział, że zabijanie i torturowanie jest czymś nagannym? Na przykład Olo jest za tym, aby zabijano dzieci. Bardzo słusznie! Randall popiera to w stu procentach. Wydaje się jednak, że Olo nieco przesadza żądając, aby dzieci można zabijać tylko w brzuchach ich matek. Randall sądzi, iż okres dopuszczalnej aborcji należałoby przedłużyć do dwunastego, a może nawet czternastego roku życia. Wyobrażacie sobie, jak posłuszne

KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: all
Subject: W hołdzie „Astronautom" Stanisława Lema, autora pierwszej polskiej ludowej powieści SF (soviet-fiction), albo dlaczego powinniście głosować na A.K.

* * *

Rewstatobzwiad (Rewolucyjny Statek Obserwacyjno-Zwiadowczy) im. Komandarma Siemionowa, Bohatera Zimnej Wojny, zbliżał się z czwartą prędkością stalinowską do jednej z planet Układu im. Pawki Morozowa, zwanej także Delatorią. Komstat (komendant statku) Ilja Mechełesowicz Trifonow sięgnął po słuchawkę telefonu.

– Maria Pawłowna?

Po drugiej stronie Maria uśmiechnęła się, słysząc po swoim imieniu „otczestwo". Ilja Mechełesowicz – mimo polskiego pochodzenia i tradycji rodzinnych (jego praprapradziadek Suworow i prapradziadek Murawiow dobrze się Polakom zasłużyli w przeszłości) nie mógł się pozbyć pewnych rosyjskich naleciałości. W szczególności zabawnie brzmiało to w odniesieniu do towarzyszy koreańskich i kubańskich; „Liao Tsangijewicz", albo „Pedro Fidelewicz" brzmiało w jego ustach przekomicznie.

– Tak, słucham komstacie?

– Wy, Pawłowna, job waszu mać, prawicowe odchylenie imiejetie, hę? W waszi kabinu dziwnie kakos' nieważkost' tak rabotajet, szto wy spitie po prawu storonu pryczy, kuszajetie prawom kontikiem ust, mrugatie prawu oku i w ogóle posługujetie sia PRAWOJ rukoj. To wy, job waszi jołki—pałki, nie słyszeli, szto towariszcz Stalin wydał zarządzeni, szto nie możno PRAWOJ rukoj nic dziełat'? Sierdce imiejetie pa liewoj storonu, job waszi sierdce! Siewodnia stawities' na zebranie Rewwojentrybu (Rewoliucjonno-Wojennyj Trybunał – przyp. DS) o 16 czasu moskowskowo.

Komstat nie mógł odzwyczaić się od swej socjalistycznej grzeczności; bądź co bądź skończył Rewolucyjną Szkołę Prowadzenia Statków Kosmicznych Za Sznurek im. Admirała Pawlenki Odznaczoną Czerwoną Gwiazdą i Czerwieńszą Czerwoną Gwiazdą Zasłużonej Szkoły Kosmicznej oraz Wyższą Komunistyczną Akademię Przelewania Z Butelki Do Gardła Przez Szklanki W Stanie Nieważkości i W Stanie Podwójnej Nieważkości im. Kombryga NKWD Walentynowicza, Bohatera Wojny Wyzwoleńczej O Stachanowski Rytm Pracy W Donbasie. Miał za sobą także pracę doktorską „Rodowód hasła 'Po pierwom nie zakuszajem, chyba szto eto pierwoj maj'" i przewód habilitacyjny, od którego zresztą nie mógł się odłączyć. Mógł za to odłożyć słuchawkę, co uczynił.

* * *

Szkoda... Westchnął. Lubił Polki, te cycate dziewuchy ze wsi warmińskich, te drobne wrocławianki i szerokozade szczecinianki. „Et, nie to, co reszta, te naszi ruskije. O rewolucji pogawarisz, żopa mieńsze smierdzit'..." – mawiał, gdy przed oczami mignęła mu piersiasta figura Marii, pochodzącej z biedniackiej rodziny chłopskiej zamieszkującej okolice Prasłowiańskiej Osady Kobyła Głowa na Ziemiach Piastowskich Wyzwolonych Wspólnym Wysiłkiem Sojuszniczych Armii Radzieckiej i Ludowej Polskiej, Które To Armie Zbliżone Wiecznym Braterstwem Broni I Przelanej Krwi Będą Już Zawsze Gwarantami Przynależności Tych Ziem Do Polskiej Rzeczpospolitej Ludowej, Tako Jako I Ziem Zachodniej Ukrainy Do Ukraińskiej Autonomicznej Republiki Rad, Zaś Ziemi Wileńskiej Do Litewskiej Socjalistycznej Republiki Rad.

Wyjął papierosa Komunistyczny Papieros Zapewni Zdrowie Twojej Rodziny I Właściwe Podejście Do Spraw Stalinizmu (w skrócie markę tę zwano potocznie Kompazapzdrotworodziwłapodospstal, a jeszcze krócej Kompazap) produkcji Pierwszej Socjalistycznej Fabryki Komunistycznych Papierosów Zapewniających... itd. i spróbował przypalić go zapałką wyjętą z pudełka z wizerunkiem uśmiechniętego strażaka i podpisem (w wolnym tłumaczeniu): „Kurisz? To wkuriszsia, szto eti zapałki niczewo nie podpalajut" produkcji Zasadniczo Przodującej Wytwórni Zapałek Ludowych W Formie I Socjalistycznych W Zapalaniu im. Drugiego Pocisku Z Piątego Działa Krążownika Aurora.

* * *

Zadźwięczał gong rewinterkomu. W rewmonitorze zajaśniała twarz stachanowskiego (obliczał 200% normy kursu, w związku z czym rewstatobzwiad na ogół kręcił się w kółko) Nawigatora, Przewodniczącego Plutonu Egzekucyjnego Egzekutywy, Paulo Karlosowicza Santany: „Towarzyszu komstacie! Podchodzimy do lądowania". „Zestrielit'!" – brzmiała natychmiastowa, ociekająca rewolucyjną czujnością odpowiedź Ilji (z wrażenia użył polszczyzny). Zawsze był bezwzględny w tępieniu kontrrewolucji; na zebraniach partyjnych (które organizował co godzinę) w replice celi na Łubiance, wybudowanej specjalnie w trzecim członie Rewstatobzwiada, jego męska, ogorzała twarz zaglądała w oczy zgromadzonych towarzyszy, jakby pytając, ściągnięta socjalistyczną troską: „czy nie ma wśród was szkodników, szpiegów i trockistowskich szui, czyhających na nasz młody socjalizm?"

Dzięki jego czujności, podczas lotu został wykryty jeden poważny spisek bezpośrednio zmierzający do pozbawienia życia towarzysza Stalina, kilkanaście mniejszych spisków zmierzających do wprowadzenia w życie ustroju kapitalistycznego i poparcia dla imperialistycznej amerykańskiej wojny w Wietnamie oraz odchylenie prawicowe u Marii Pawłowny. Lot jednak dopiero się zaczął; zaledwie dwa dni temu

wylecieli z Bajkonuru. Komstat truchlał na myśl, co się stanie, jeśli wszyscy trzej pozostali (nie licząc Marii Pawłownej, która dziś o szesnastej miała przecież stanąć przed rewwojentrybunałem) z czterystupięćdziesięcioosobowej załogi rewstatobwzwiada również ulegną jakimś odchyleniom? A jeśli on sam ulegnie? Czy socjalistyczne, chłopskie i prząśne sumienie pozwoli mu na pozostawienie statku bez dowództwa?

* * *

Dialektyka tych dylematów zaprzątała jego uwagę również wtedy, kiedy podpory statku dotknęły gościnnego gruntu zaprzyjaźnionej Delatorii. Statek witali z trybuny honorowej: Pierwszy Sekretarz Komunistycznej Bratniej Partii Delatorskiej, tow. Waliłraz Alekrutko; Członek Biura Politycznego Powszechnej Partii Robotniczo-Chłopskiej Planety Komsomolii, tow. Jakwali Tozboku; Ambasador Międzyplanetarki Komunistycznej, tow. Posuwa Sameszmaty i rezydent GRU, tow. major Wasyl Nieporucha. Ponadto uroczystości powitania towarzyszyły: Kompania Egzekutywna Socjalistycznej Służby Wewnętrznego Bezpieczeństwa, Komisja Do Spraw Kontaktów Z Planetami Międzyplanetarki Komunistycznej w składzie: Przewodniczący, tow. Jakbymse Zakisiłogura; Wiceprzewodnicząca, tow. Amoże Ktośmiwsadzi; Sekretarz Podkomisji Rewizyjnej, tow. Siadaj Nabambus i Członek Nadzwyczajny Wysunięty Na Czoło, tow. Stoimu Tylkonadranem. Wielotysięcznego tłumu dopełniały tekturowe figurki dzieci z kwiatami, pionierów, traktorzystów i sekretarzy wojewódzkich, wyprodukowane w czynie społecznym przez Narodową Fabrykę Wyrobów Z Makulatury im. Pierwszego Zbieracza Międzyplanetarnego.

Wizyta przebiegła w roboczej atmosferze. Załatwiono wszystkie dylematy. Natychmiast rozstrzelano Nawigatora Rewstatobzwiada, natomiast resztę załogi postawiono przed Trójką OSO pod zarzutem uprawiania miłości w stanie nieważkości, co bezpośrednio obniża zdolność produkcyjną kobiet w wieku właściwym. Komstat, Ilja Mechełesowicz Trifonow, po złożeniu samokrytyki i doniesieniu na kolegów, został awansowany do stopnia Celsjusza i niedługo później zmarł, dotknięty epidemią grypy, która dziwnym trafem pojawiła się tylko w jego mieszkaniu. (Za tę epidemię dwa dni potem rozstrzelano zresztą kilkutysięczną klikę agentów imperializmu, z tow. Amoże Ktośmiwsadzi na czele.)

* * *

Rewstatobzwiad natomiast stoi do dziś i rdzewieje, przerobiony na Pomnik Pierwszego Astronauty Międzyplanetarki Komunistycznej. Na Delatorii można spokojnie ćwiczyć się w rewolucyjnej czujności, donosząc nawzajem na siebie i czekać na przylot nowego Rewstatobzwiada, który właśnie powstaje w Wielkiej Fabryce Statków Kosmicznych im. Kosmopolityzmu. Załoga już jest szkolona.

Origin: Kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak, kwak itd.

Kiedy się tak zastanawiam, to widzę, że nie starczy mi miejsca, aby oddać wszystkie zalety Ola i jego programu. Na przykład sprawa podatków. Randall zarabia bardzo dużo pieniędzy i po prostu nie wie, co z nimi robić. Próbował już się w nich tarzać, przypalać sobie cygara banknotami, podcierać sobie nimi, za przeproszeniem, pupę (znaczy banknotami, a nie cygarami). Ale na nic wszystko, ciągle Randall nie wie, co robić z nadwyżkami gotówki. A oto Olo rozwiąże problemy Randalla! Bo da takie podatki, że Randall będzie się zastanawiał, jak przeżyć do pierwszego, a nie – czy cygaro przypalać sobie stuzłotówką, czy studolarówką. Oczywiście, podatki te pójdą na bardzo pożyteczne rzeczy, czyli do kieszeni kumpli Ola. W końcu nic nowego, tak było przez 50 lat, dlaczego ma być inaczej teraz? A życie Randalla wreszcie przestanie być nudne i nabierze ekscytującego posmaku.

Za czasów, kiedy rządził Olo i jego kumple, człowiek wiedział, na jakim świecie żyje. Mógł sobie kupić na kartki: buty (dwie pary do roku), wódkę (flaszka na miesiąc, a można było zamienić na cukierki!), mięso i wędlinę (przeszło dwa kilo na łba w miesiącu!), kawę i papierosy. Ocet i herbata były sprzedawane niestety bez kartek, co powodowało niepokojące wręcz bogacenie się społeczeństwa. Randall sam pamięta, że miał w swoich zbiorach prawie dwadzieścia butelek octu i chełpił się tym przed znajomymi.

Z tych wszystkich powodów Randall wzywa Was, Moi Drodzy. Dajcie głos jak on. Wybierzcie przyszłość!

towarzysz Randall

PS Duch Hopkirka zaangażował się w robienie biznesu z kumplami Ola i ściga go teraz policja, prokuratura oraz Interpol. Wróci, kiedy Olo wygra.

Za treść felietonów Randalla redakcja nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla Randall nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla duch Hopkirka nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla odpowiada dobry Pan Bóg.

byłyby dzieci wiedząc, że jak mamusia i tatuś się wkurzą, to im zrobią aborcję? Mielibyśmy dobrze wychowaną i grzeczną młodzież, która miałaby wpojone zasady kindersztuby. Muszę koniecznie o tym projekcie powiedzieć Olowi. Może włączy go do swojego programu.


„TWOJE ŚCIERWO BĘDZIĘ SIĘ WALAĆ W PROMIENIU STU KILOMETRÓW!"
„TROG, WEZWIJ ODDZIAŁ DEEZERA... A RESZTA RUSZAĆ TYŁKI I DO MIASTA!"
HOTEL
„I NIE WRACAĆ Z PUSTYMI RĘKAMI, BO ŁBY POPRZETRĄCAM!"
„PRZESZUKAĆ KAŻDY BUDYNEK, NAWET PSIE BUDY..."
I LOVE GAMES
LILY WAS HERE
INSTYNKT PODPOWIADA GAMBLEROWI...
ŻE COŚ TU...
NIE GRA!
WITAM W DOMU, PANIE GAMBLER. CZY RACZEJ...
G-MANIE!
CZAS NA ŚMIERĆ!

Simon the Sorcerer 2

Wszystkich miłośników sympatycznego czarodzieja z gry Simon the Sorcerer ucieszy fakt, że firma Adventure Soft wydała drugą część tej przygodówki. Główny bohater ponownie musi zmierzyć się ze złym czarnoksiężnikiem, Sordidem. Podstępnie porwany za pomocą czarów ze swojego świata, Simon pojawia się w domu dawnego przyjaciela, Calypso. Od czasu poprzedniej wizyty Simona minęło kilka lat i w mieście wiele się zmieniło. Masz okazję spotkać kilku przyjaciół z pierwszej części, a także nawiązać mnóstwo nowych znajomości.



Grafika wykonana jest starannie i prezentuje się bardzo ładnie. Wszystkie teksty czytane są przez lektora. Główny bohater w dalszym ciągu jest wredny i złośliwy, czyli taki, jaki powinien być. Humor w tekstach jest na poziomie, choć nie rzuca na kolana. Uproszczono interfejs użytkownika, ograniczając go do ośmiu ikon podstawowych czynności. Simon 2 nie jest tu wyjątkiem, większość nowych przygodówek ma bardzo uproszczoną obsługę. Takie czasy...



W grze zastosowano kilka nietypowych rozwiązań, z których jedno szczególnie zasługuje na omówienie: wciśnięcie klawisza F10 powoduje podświetlenie wszystkich przedmiotów i ważnych miejsc na planszy. Nareszcie ktoś wpadł na to, że trudność przygodówki nie powinna polegać na szukaniu przedmiotów wielkości jednego piksela. Przydałby się jeszcze dyskretny system podpowiedzi, bo gra jest dosyć trudna i łatwo utknąć.



W wielu miejscach można mieć kłopoty ze zrozumieniem, co mówi lektor, więc czasami wskazane jest włączenie napisów (klawisz T). Cieszy fakt, że w grze są jeszcze napisy, bo wiele nowych przygodówek ma już tylko tekst mówiony (np. Kingdom The Far Reaches). Full speech – to może dobre rozwiązanie, lecz niestety nie na polski rynek. Chyba już czas, by firmy spolszczające zaczęły tłumaczyć również dialogi (do tej pory chyba jedyna przygodówka z polską mową to Kyrandia 2). Muzyka w grze jest przyjemna. Zmienia się w zależności od sytuacji. Można ją oczywiście wyłączyć (klawisz M), a klawiszami +/– regulować głośność.



Simon the Sorcerer 2 zajmuje jedną płytkę, z czego 90% idzie na gadki. Jest to sympatyczna, porządnie wykonana gra przygodowa, która powinna się spodobać fanom gatunku – szczególnie, gdy ktoś lubi znaną z Discworlda kreskówkową grafikę. Naprawdę warto poświęcić kilka wieczorów na zabawę z Simonem.

Frogger

SIMON THE SORCERER 2
Adventure Soft 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	90%

Al Unser Jr Arcade Racing







Longbow Apache

Digital Integration znów zastrzeliła konkurencję. Tak było z Tornadem, tak było z prehistorycznym Tomahawkiem. Tak jest teraz. Nowy symulator z hukiem wkroczył na rynek, deklasując konkurencję. Longbow Apache jest najlepszym symulatorem śmigłowca, z jakim miałem do czynienia. Grafika może być wyświetlana w dwóch rozdzielczościach: 320x200 i 640x480. Jest to doskonała wektorówka pokryta teksturami, brak tu postępującej pikselizacji jak w Comanche'u.

Świat gry został skonstruowany wyjątkowo realistycznie. Efektownie wyglądają serie pocisków wystrzeliwanych w Twoim kierunku przez artylerię plot. Całe potoki ołowiu. Dźwięk – to dziesiątki mówionych komunikatów, niezła muzyka i digitalizowane odgłosy pola walki, pracy wirnika itp. To już standard w epoce multimediów, ale brzmi i wygląda doskonale.

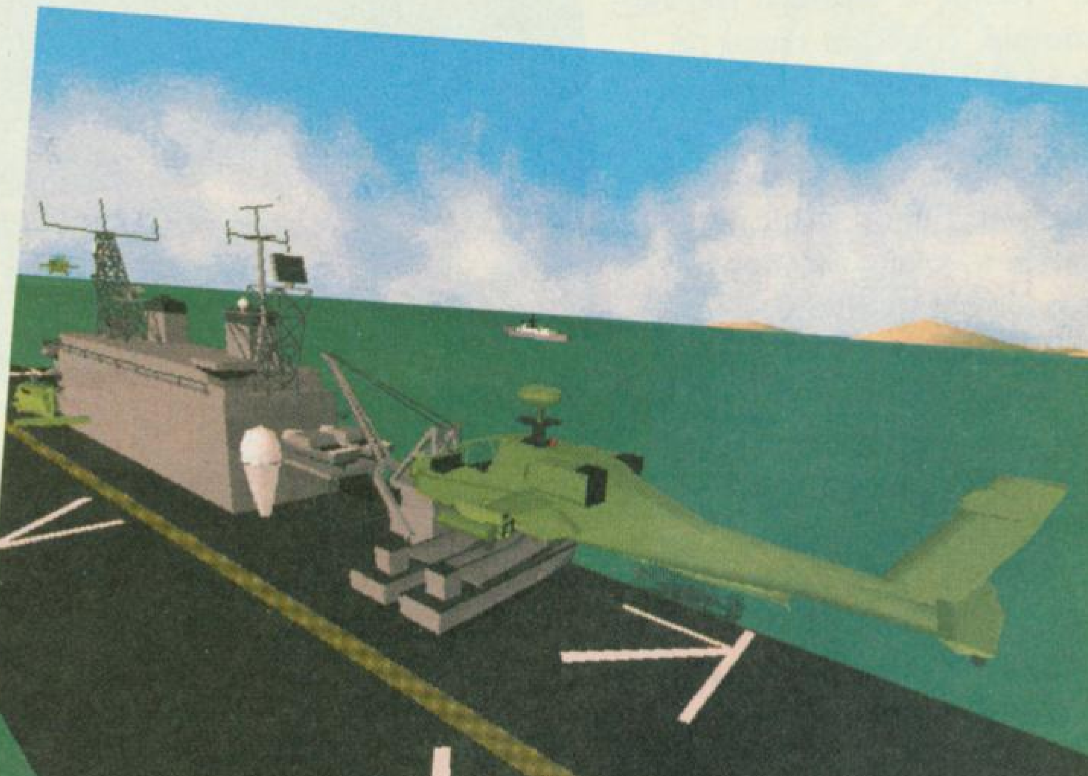
Autorzy starali się zadowolić zarówno amatorów zaawansowanych symulatorów, jak i graczy pragnących tylko trochę postrzelać. Dwa modele lotu – Arcade i Realistic, nazwy mówią same za siebie. Szeroki wybór uzbrojenia, różne tryby gry (Training, Single Mission, Campaign itp.) oraz cztery scenariusze (trening w Fort Hood, Cypr, Jemen i Korea) pozwalają na dłuższą zabawę. Do tego dochodzi tryb Dual lub Multiplayer, czyli giercowanie przez kabel, modem lub sieć, co również staje się standardem – prawie wszystkie nowe symulatory posiadają opcję gry na kilku graczy. Panowie programiści, TAK TRZYMAĆ!

Sunrider

LONGBOW APACHE

Digital Integration 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	85%





AL UNSER JR ARCADE RACING
Mindscape Bordeaux 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

Al Unser Jr Arcade Racing – to gra zaprojektowana dla Win 95, choć mam pewne podejrzenia, że pójdzie także na zwykłych okienkach, w trybie win32s. Instalacja dokonywana jest automatycznie, nawet ZBYT automatycznie, ponieważ program nie daje wyboru katalogu docelowego. Okazuje się jednak, że grzecznie umieszcza on grę w systemowym folderze „Program Files". Dodaje również swoją grupę do programów w taskbarze.

Grafika jest bardzo dobra (jak widać na załączonych obrazkach) i bardzo płynna. Przynajmniej, jeśli stosuje się superszybki akcelerator z 4 MB VRAM. Nie wykluczam jednak, że efekty będą całkiem niezłe nawet na skromniejszych kartach, byle nie uruchamiać w tle innych programów.

O ile do wyglądu gry nie mam zastrzeżeń, to nie podoba mi się start „w locie", bez rozpoczynania wyścigu na pozycji startowej. Grand Prix MicroProse nie miało aż tak wystrzałowej grafiki, jednakże sama jazda (w tym także kwalifikacyjna) została wykonana znacznie lepiej.



Nie podoba mi się także ustawianie opcji. Wszystkie są co prawda bardzo ładnie graficznie przedstawione, ale nie ma podpisów. Dołączona do gry instrukcja niewiele mówi, znacznie więcej można się dowiedzieć o dokonaniach samego Ala Unsera Juniora — program jest raczej „Unser friendly" niż „user friendly". Chciałoby się zmieniać opony, ustawiać spoilery, a może nawet ingerować w przełożenia biegów, tak jak w GPX. Niestety, dostajemy tylko prosty, choć bardzo miły w dotyku, symulator.

Polecam jednak ten krążek CD wszystkim miłośnikom czterech kółek. Gra nie jest duża (na CD zajmuje 13 MB) i ma jedną wielką, wspaniałą zaletę – można ją najspokojniej w świecie ODINSTALOWAĆ. Wystarczy postąpić wedle standardowej procedury systemu operacyjnego. TAKICH ułatwień nie znałem w starych Windows. Warto było dożyć premiery tej gry, również z tego powodu...

Maciej Warzecha

Harpoon 2 Deluxe Multimedia

Firma Three—Sixty zdecydowała się na wydanie multimedialnej wersji gry Harpoon 2. Oprawa pozostała właściwie identyczna. Dźwięk bez zmian. Kilka nowych fotografii i animacji (tak samo dennych jak w wersji dyskowej) umila nam życie. Nie wpływa to jednak w jakiś istotny sposób na jakość gry.

Sporym nieporozumieniem jest to, że na płytce nie znalazły się wcześniej opracowane i wydane zestawy scenariuszy (Westpac i Cold War). Jedyną istotną różnicą i... jedyną szansą na to, że ktoś zainteresuje się tym „nowym" produktem Three-Sixty, jest dołączony do gry edytor scenariuszy. Inna sprawa, że w sprzedaży pojawił się on już wcześniej, w wersji dyskowej. Można wygenerować mapę dowolnego fragmentu wybrzeża, stworzyć jednostki morskie i powietrzne oraz instalacje naziemne, wydać odpowiednie rozkazy i zagrać. Ogłoszono nawet konkurs na misje do Harpoona. Nagrodami będą: wycieczka do siedziby firmy w Teksasie, wspomniane wcześniej zestawy scenariuszy i koszulki reklamowe.

Harpoon 2 Deluxe Multimedia to propozycja dobra wyłącznie dla osób żyjących z „harpunnictwa" oraz dla wyższych uczelni wojskowych.

(at)Random



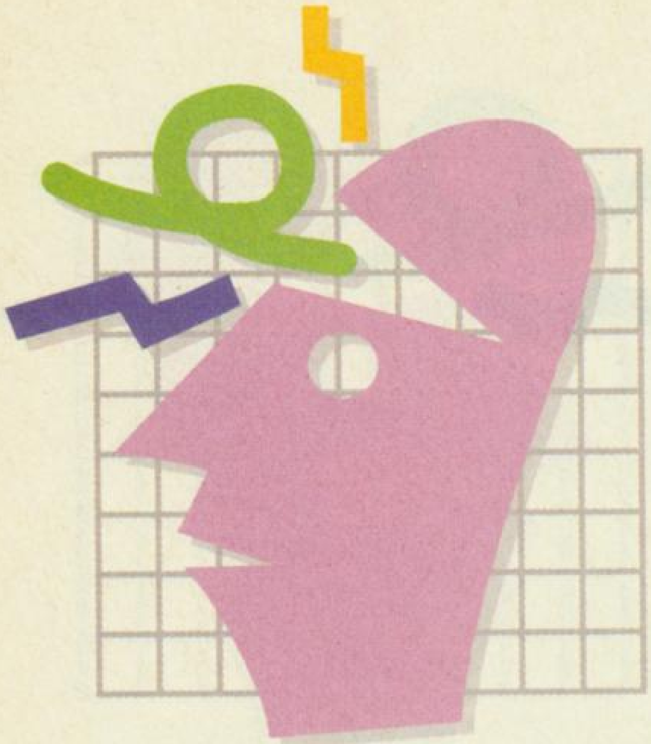






HARPOON 2 DELUXE MULTIMEDIA
Three-Sixty 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	60%
Grywalność	60%
Pomysł	60%
Ogółem	60%



Uncharted Waters

Mamy wiek XVI, czas wielkiej morskiej przygody, a także narodzin ogólnoświatowych potęg handlowych. W ten świat wprowadza nas gra Uncharted Waters firmy Koei. Na pierwszy rzut oka, program wygląda na zwykłą morską handlówkę. Ale to tylko pozory. Możesz bowiem dowolnie kształtować swoją karierę stając się kupcem, piratem lub podróżnikiem-odkrywcą. Albo wszystkim po trochu.

Choć wiele czasu spędzasz na morzu, życie towarzyskie koncentruje się w porcie. Znajdziesz tam kupca, zajmującego się obrotem towarami oraz bank, stocznię, gildię kupiecką, która wyznaczy Ci „prace zlecone", tawernę i gorszą lub lepszą namiastkę hotelu. Czasem będzie również sklep, wróżka, pałac etc.

Nawigacja morska nie nastręcza trudności, choć wiatry bywają kapryśne. Czeka Cię jednak wiele atrakcji w postaci sztormów, piratów, wrogich flot wojennych, pojedynków z innymi kapitanami i całej reszty „niedźwiedziego mięsa", jak mawiał Jack London.

Motywem wiodącym jest handel. Operacje rynkowe potraktowano poważnie – prawa ekonomii działają bez zarzutu, a i towarów jest cała masa. Ceny podlegają różnym zmianom – częściowo niezależnie od Ciebie. Niektóre porty wyspecjalizowały się w produkcji określonego towaru.

Programiści z Koei postanowili jednak wpleść w grę handlową elementy RPG i melanż ten wypadł pierwszorzędnie. Postacie bohaterów określa szereg współczynników, które rosną bądź maleją w trakcie gry. Równie drobiazgowo opracowano charakterystyki statków. Wzorem RPG wprowadzono także rodzaje i kategorie broni oraz mnóstwo przedmiotów, pomocnych przy różnych okazjach.

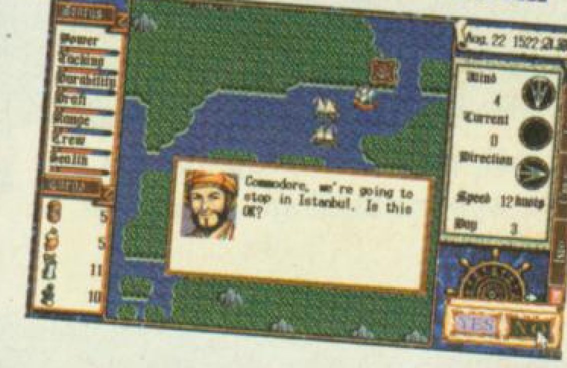
Uncharted Waters tworzą zatem klimat, któremu trudno się oprzeć. Choć grafika nie rzuca na kolana (to samo odnosi się do muzyki), gra nie nuży i potrafi na wiele godzin przykuć do komputera...

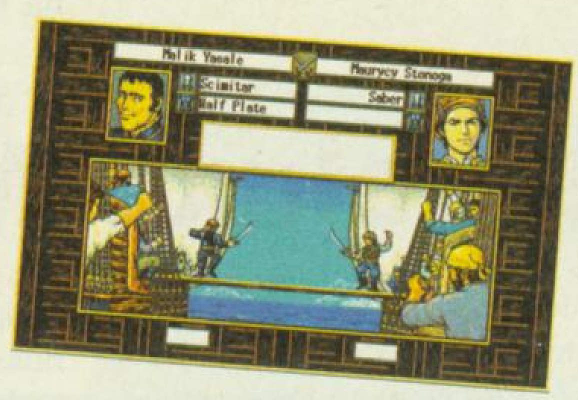
Na zakończenie jeszcze ciekawostka: otóż każdy z bohaterów wplątany jest w pewną fabułę. Od razu przypominamy sobie Pirates i nie kończące się szukanie rodziny, która mnożyła się jak w „Dynastii". Koei potraktowała ten problem nieco ciekawiej, ale realizacja zadań wymaga długiej gry, a przede wszystkim – znacznej kasy. Life was brutal już w XVI wieku.

Piotr Lewandowski

UNCHARTED WATERS - NEW HORIZONS
Koei 1994
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	65%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



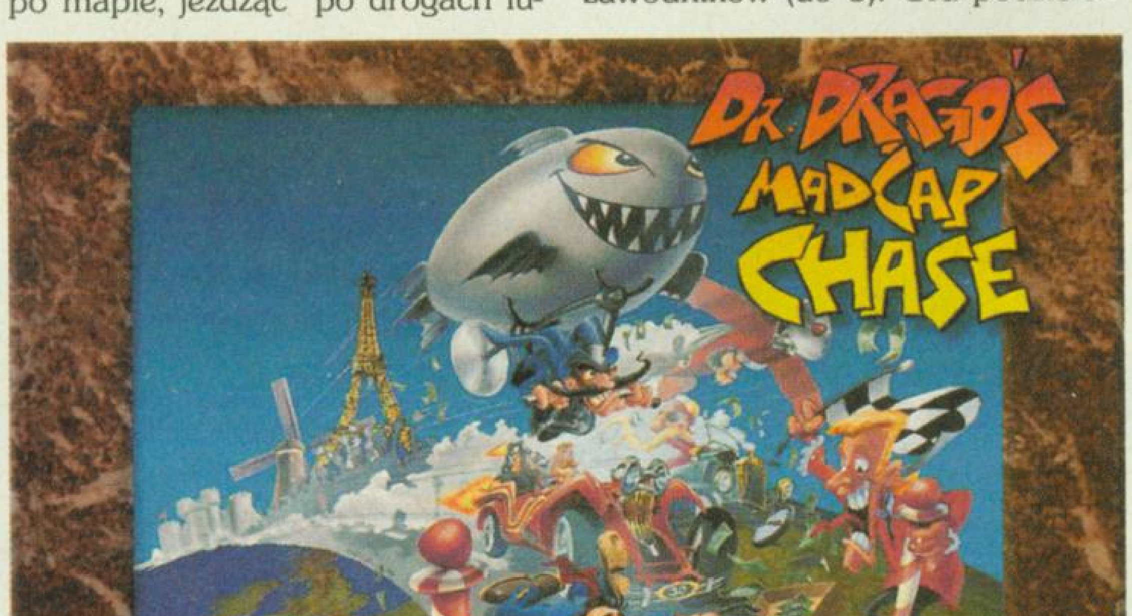


Dr. Drago's Madcap Chase

Na pewno większość z Was grała w Monopoly. Wszystkim, którzy lubią tego typu rozrywki, zapewne spodoba się kolejne udane dziecko firmy Blue Byte – Dr. Drago's Madcap Chase pod Windows. W grze tej uczestniczymy w wyścigu po Europie, ogłoszonym przez tytułowego doktora, a naszym celem jest zdobycie fortuny.

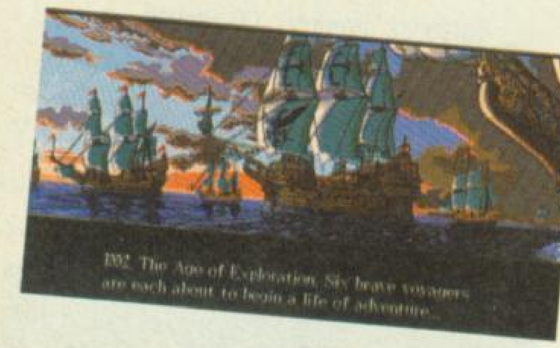
Podobieństwo do Monopoly jest duże – mamy m.in. zakup nieruchomości, karty, pionki, wydarzenia losowe. Zasadnicza różnica leży natomiast w wyglądzie gry. Nie poruszamy się po planszy, ale po mapie, jeżdżąc po drogach ludzikami w pojazdach. Nie płacimy za postój na czyimś polu, bo nie kupujemy miast i ulic (tylko budynki), nigdzie nie nocujemy.

Na dobry początek wybieramy zawodników (do 8). Gra podzielona jest na fazy, których liczbę można ustalić na najwyżej 300. Podczas jednej rundy musimy dotrzeć do któregoś z miast Europy. Przed każdą turą losujemy liczbę pól, o które przesuwamy się w dowolnym kierunku. Można też skorzystać z dowolnej karty. Na polach oznaczonych różnymi kolorami możemy zdobyć albo stracić pieniądze, dostać lub kupić kartę oraz nabyć nieruchomości – kafej-



DR. DRAGO'S MADCAP CHASE
Blue Byte 1995
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	85%





ki, hotele, winnice, fabryki, porty itp. Obiektów nie możemy dać w zastaw, tylko sprzedać lub wynająć, nie możemy też nic do nich dodać. Tego mi trochę w grze brakuje.

Dodatkowo życie utrudnia nam Dr. Drago, niszcząc nieruchomości, zabierając karty (rzekomo na pocztówki) lub „pożyczając" sobie nasze pieniądze, o czym informują zabawne komunikaty. Ciekawą opcją gry jest możliwość przejęcia na końcu tury zawodnika sterowanego przez komputer. Drogę do zwycięstwa skracamy stosując karty, dzięki którym można wysypać na drogę gwoździe, wykopać przeciwnika z pola lub posłać go balonem na drugi koniec Europy.

Mocną stroną gry jest grafika (kreskówkowa, o wysokiej rozdzielczości) i zabawne animacje, a także wiele dobrych efektów dźwiękowych i syntezy mowy.

Gra została wydana tylko w wersji na CD-ROM i po instalacji zajmuje ok. 14 MB na twardym dysku.

KoKul

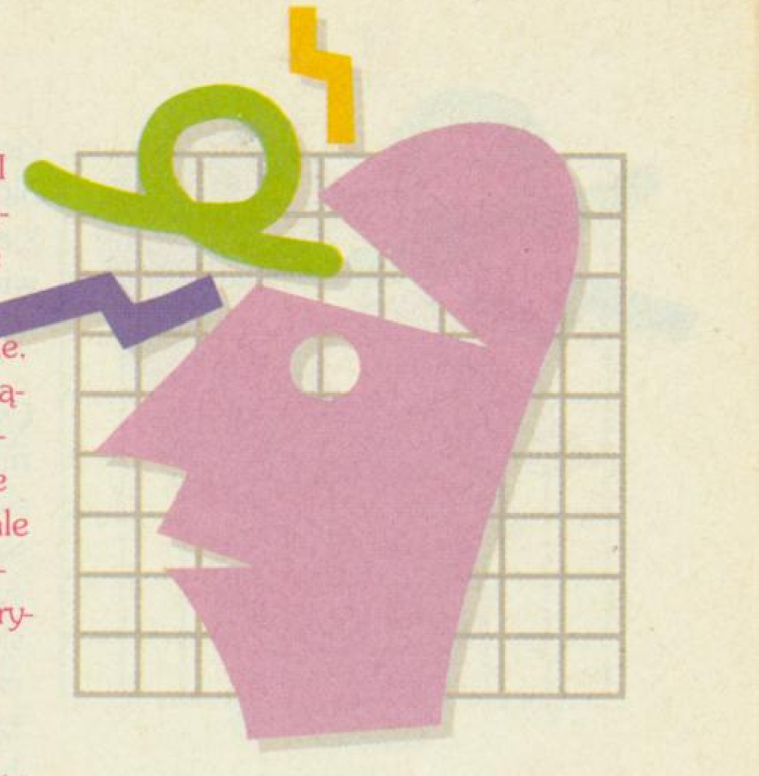
Dystrybucja: CD Projekt.







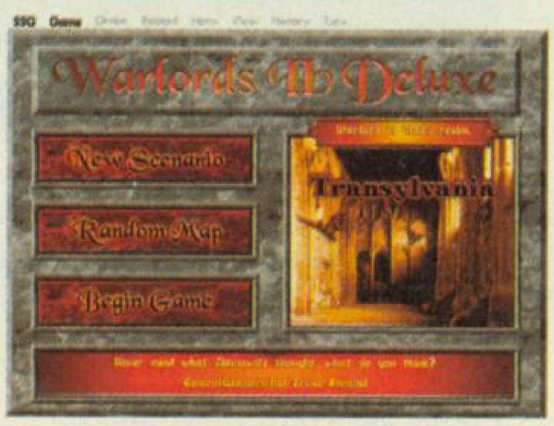
Warlords II Deluxe



W grze Warlords toczyliśmy wojnę o panowanie nad fantastyczną krainą Illurią. Warlords II miał już 30 scenariuszy, wprowadzono wiele nowych opcji, nowe armie rodem z horroru, fantasy, science fiction i armie historyczne. Warlords II Deluxe – to gra będąca podsumowaniem dorobku autorów z firmy SSG. Mamy tu nie tylko 60 gotowych scenariuszy, ale też edytor umożliwiający stworzenie własnej gry (lub przeróbkę oryginalnego scenariusza). Możemy nie tylko narysować mapę, ale ustalić produkcję w poszczególnych miastach i stworzyć jednostki bojowe o dowolnych parametrach, a nawet opracować je od strony graficznej. Walki mogą się toczyć nie tylko na pustyni i lodowych polach, ale także w zamkach, labiryntach czy na pustyni.

Dodano nowe zestawy armii, przygotowano nowe scenariusze (świat Azteków, rewolucja bolszewicka, świat mitologii skandynawskiej, wojna o współczesną Japonię, wojna na Bliskim Wschodzie, ekspansja Napoleona, obrona Rzymu przed barbarzyńcami itd.), a – – co najważniejsze – znacznie wzrosła inteligencja komputera. Do tej pory naczelną wadą serii Warlords była nadmierna łatwość gry (nawet przy stopniu trudności 100%). Teraz zmieniło się to diametralnie. Kiedy włączymy podgląd ruchów przeciwnika, widać, że komputer steruje swymi jednostkami, jeśli nie z maestrią, to przynajmniej ze sporą inteligencją. W niektórych scenariuszach zwycięstwo graniczy z cudem (kto nie wierzy, niech rozegra scenariusz Twin Towers dowodząc czarnymi wojskami). Pewne zmiany nastąpiły też w opcji dyplomatycznej – wreszcie gracz może uzyskać rangę wyższą niż Running Dog, choć i tak prawie każdy scenariusz kończy się tym, iż warlordowie sterowani przez komputer starają się wspólnymi siłami zniszczyć gracza.





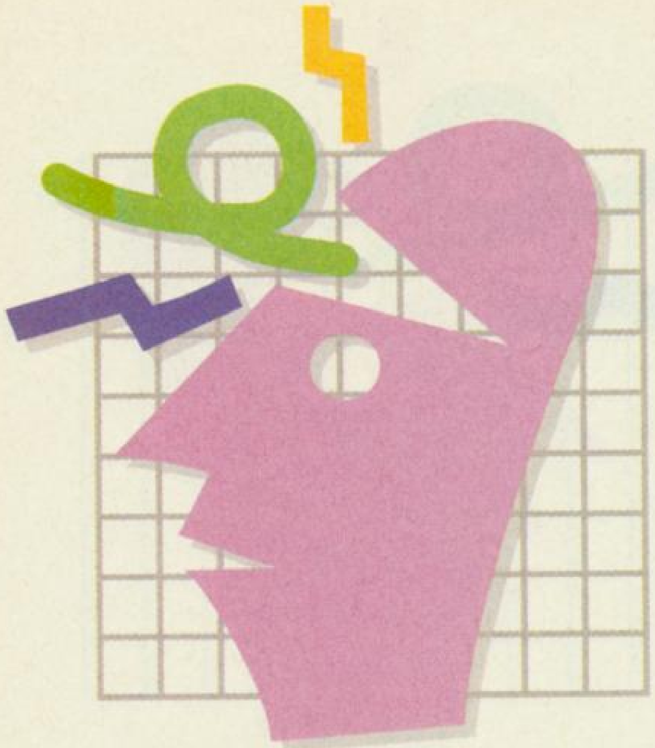


Warlords II Deluxe zajmuje przeszło 70 MB, ale to naprawdę nie poszło w żadne głupawe animacje czy muzyczki. Samo mięcho. Czasami nawet wydaje się, iż grafika w niektórych scenariuszach jest nazbyt umowna (dotyczy to zwłaszcza symboli poszczególnych armii). Jeżeli ktoś lubi konwencję gry strategicznej, proponowaną przez cykl Warlords, to dzięki wersji Deluxe zyskał właśnie wiele tygodni świetnej zabawy.

Jacek Piekara

WARLORDS II DELUXE
SSG
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	65%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



Battle Beast

Rynek gier jest już na tyle ukształtowany, że poważni producenci nie pozwalają sobie na ryzykowne i nowatorskie przedsięwzięcia, woląc się zadowolić mniejszym, za to pewnym, zyskiem. Dlatego z radością wyczekujemy zawsze dzieł debiutantów, gdyż oni najczęściej potrafią się pokusić o stworzenie nowej jakości.

Dobrym przykładem jest gra Battle Beast, mordobicie z debiutującej na rynku firmy 7th Level. Mordobicie, powiedzmy od razu, przednie, choć maksymalnie udziwnione.

Zacznijmy od tego, że gra działa w grafice SVGA (640x480), ale tylko pod... MS Windows, systemem na pozór zupełnie nieprzydatnym dla szybkich i dynamicznych gier. Jak się okazuje, całość funkcjonuje całkiem sprawnie, można nawet powiedzieć „zdumiewająco sprawnie".

To nie koniec udziwnień. Otóż, zanim przejdziemy do mordobicia, wcześniej pojawia się element... wyścigowy. Po prostu, na plac boju musisz dotrzeć systemem kanałów. Kto znajdzie się tam wcześniej, zyskuje cenny czas, by połazić po planszy, zdobyć trochę punktów i poszukać bonusów.

Wreszcie zaczyna się walka. Udziwniona, rzecz jasna. Ty i Twój przeciwnik – to niewinne zwierzaczki obdarzone zdolnością gwałtownej przemiany w olbrzymie potwory. Choć te drugie wyglądają groźniej, walka miłymi zwierzaczkami też ma swoje zalety. Dzięki temu gra jest „bardziej kombinacyjna" i wymaga wysiłku umysłowego. Refleks też uda się Wam przećwiczyć, wszak gracz ma do dyspozycji w sumie około setki ciosów i ruchów, z czego część to zagrania w ewidentnie kreskówkowym stylu; w tym BB góruje wyraźnie nad Brutal: The Paws of Fury.



Gra zachwyca perfekcyjną grafiką i animacjami oraz nie gorszymi efektami dźwiękowymi – cóż się dziwić, zajmuje na dysku kompaktowym ponad 100 MB. Animatorzy – to team znany z przygotowania kilku odcinków Beavisa & Butt-Heada, a autor muzyki współpracował z grupą Yes przy tworzeniu dwóch albumów.

Biorąc pod uwagę odważne, ale dobrze pomyślane rozwiązania, należy Battle Beast uznać za jedną z najlepszych bijatyk z nurtu kreskówkowego, jakże innego od krwawych produkcji w rodzaju Mortal Kombat.

Alex & Gawron

Sprzedaż prowadzi: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 179 zł.





BATTLE BEAST
7th Level 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

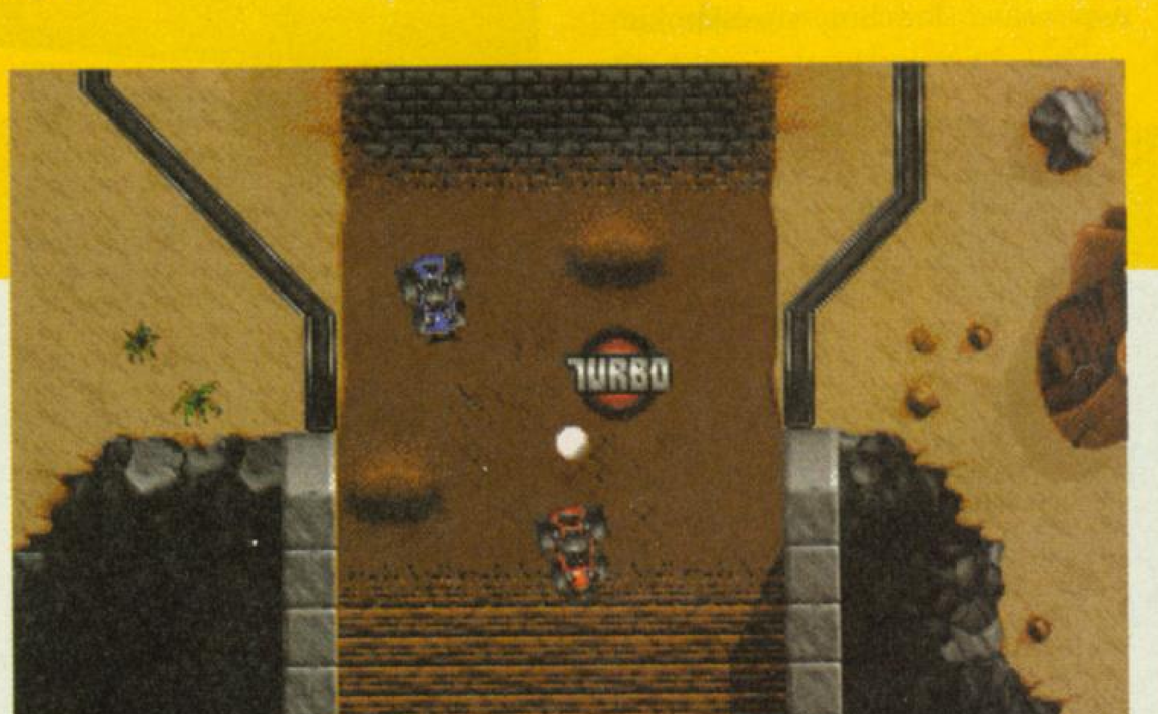
Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	85%
Pomysł	95%
Ogółem	95%

Overdrive

Muszę się Wam przyznać, że zręcznościówki samochodowe, szczególnie te z widokiem z góry, wprost uwielbiam. Dlaczego? Ano dlatego, że to najbardziej dynamiczny i wymagający koncentracji gatunek gier. Prostota obsługi, szybka akcja, napięte nerwy i czysta adrenalina – oto, co lubię.

Możecie się już spodziewać, że polecę Wam grę Overdrive, najnowsze dziecko Team 17. I tak będzie. Gra to bowiem niekiepska.

Całość zrealizowana jest w konwencji Micro Machines, jednak z pewnymi zmianami. Uczestniczymy w wyścigach, w każdym stając przeciwko dwóm rywalom. Trasy różnią się od siebie typem nawierzchni (pięć rodzajów: od prze-



Player Manager 2



Player manager, czyli grający menedżer – to wymysł angielski. Taki człowiek decyduje o sprawach finansowych, administracji klubu, składzie drużyny, taktyce i przebiegu treningów. W ważnych meczach gra na boisku jako zawodnik i często ma decydujący udział w zwycięstwie. Odpowiada tylko przed Bogiem, kibicami i historią. Może zrobić wszystko. Jak się domyślacie, gra Player Manager 2 oddaje w ręce gracza właśnie taką, nieograniczoną i dyktatorską, władzę nad klubem.

Sfera menedżerska oferuje standardowy zestaw możliwości: transfery, rozbudowa stadionu, zatrudnianie pracowników pionu trenersko—medycznego, rozmowy z kibicami i prasą. Zastrzeżenia można mieć jedynie do słabo rozwiniętej sfery kontaktów z reklamodawcami.

Pod względem liczby opcji trenerskich PM2 jest najbardziej rozbudowaną grą, jaką kiedykolwiek widziałem, porównywalną jedynie z On The Ball. Treningi całego zespołu i pojedynczych zawodników, możliwość ustawienia drużyny w każdej sytuacji i przy każdym umiejscowieniu piłki (!), a nawet wskazywanie zawodnikom, gdzie mają biec w danej sytuacji. Do tego jeszcze rozmowy przedmeczowe, w których mówisz graczom, co mają zrobić z piłką, jeśli ją przejmą. Prawdziwy trener piłkarski ma niewiele więcej możliwości niż ten wirtualny z PM2.

W części symulacyjnej można po prostu poprosić o podanie wyniku, obejrzeć cały mecz na uproszczonym schemacie lub w jednym z czterech „normalnych" widoków (z tego 2 izometryczne). Można wreszcie samemu pokierować drużyną. W zależności od wyboru rodzaju kariery, albo kierujesz graczem znajdującym się najbliżej piłki, albo przez cały mecz kontrolujesz tylko jedną postać, czyli samego managera (ciekawe i nowatorskie, pozwala zobaczyć, że nawet najlepszy zawodnik na boisku jest tylko trybikiem w olbrzymiej maszynie). Trzeba uczciwie powiedzieć, że ten element gry nie jest rewelacyjny. Piłka niekontrolowalna, gra toczy się szybko i cała starannie zaplanowana taktyka może wziąć w łeb. Co gorsza, aby grać, musisz koniecznie być właścicielem joysticka.

Podsumowując: PM2 to nie tylko doskonały manager piłkarski, to także zręcznościówka piłkarska, a summa summarum – jedna z najlepszych gier piłkarskich. Z pewnością najlepsza, jeśli chodzi o produkcje łączące ze sobą wątki zręcznościowe i decyzyjne.

Alex





PLAYER MANAGER 2
Anco Games 1995
Sportowa
PC

Grafika	80%
Dźwięk	65%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%

łaju, przez lód po tor F1) oraz samochodzikami, które po nich jeżdżą. Prawdę mówiąc, różnice nie są zbyt widoczne i technika jazdy w zasadzie nie ulega zmianom.

Na torze znajdują się przeszkadzajki, ale trafiają się też bonusy. Te pierwsze, to plamy oleju (samochód zostaje „wyobracany"). Tych drugich jest więcej: pieniądze, paliwo, poprawianie przyczepności do podłoża czy Turbo. Przejechanie przez strefę Turbo powoduje gwałtowne przyspieszenie. Odpowiednie wykorzystanie tego zjawiska to klucz do sukcesu. Jednocześnie jednak Turbo powoduje, że sterowanie samochodem staje się znacznie trudniejsze i wymaga większego wyczucia.



Oprawa gry, jak to zwykle u chłopców z „siedemnastek", nie pozwala do czegokolwiek się przyczepić. Grafika schludna, animacje szybkie, muzyka dobra, tak jak i efekty.

Pod względem pomysłów i wykonania Overdrive jest, moim zdaniem, najlepszą grą w swej klasie i wyprzedza nawet Micro Machines 2. Niestety, nie udzielił mu się rozmach konkurenta – 20 torów to stanowczo za mało! Co nie zmienia faktu, że tę grę każdy miłośnik wyścigów powinien zobaczyć.

Alex

OVERDRIVE
Team 17/East Point 1995
Zręcznościowa
Amiga, PC, PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	70%
Ogółem	85%

Dystrybucja: MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90.
Cena: 24.4 zł (Amiga) i 59.8 zł (PC).







Space Quest 6

W historii gier komputerowych nie ma chyba dłuższych serii od przygodówek Sierry. Na gry ze słowem „Quest" w tytule natknął się pewnie każdy amator rozrywki komputerowej. Najnowszym produktem z serii Space Quest jest szósta część cyklu, nosząca podtytuł Roger Wilco in the Spinal Frontier. Główny bohater to, oczywiście, znany z poprzednich części nieudacznik Roger. Tym razem zostaje wyrzucony z akademii kosmicznej za samowolne opuszczenie posterunku, rozbicie statku, zdezintegrowanie głównego oficera itd. (lista przedstawionych zarzutów jest długa, a kończy się utrzymywaniem intymnych stosunków z kobietą o wyższej randze). Roger tradycyjnie wplątuje się w masę kłopotów, z których musisz go wyciągnąć.



Gra wydana jest na jednym kompakcie. Pracuje i pod Windows, i pod DOS-em, co jest ciekawe, bo od pewnego czasu Sierra wydawała gry tylko pod Windows. W obydwu trybach grafika jest ręcznie rysowana i wyświetlana w podwyższonej rozdzielczości. Trzeba przyznać, że prezentuje się bardzo interesująco. Muzyka również stoi na dobrym poziomie, teksty czyta lektor (co nie jest już żadną nowością). Interfejs użytkownika raczej klasyczny, żadnych wielkich niespodzianek. Humor podobnie jak w poprzednich częściach sagi jest specyficzny i trzeba go po prostu polubić.

Produkty Sierry mają ostatnio coraz wyższe wymagania sprzętowe. Space Quest 6 nie jest tu wyjątkiem. Trzeba dysponować co najmniej procesorem 486, 8 MB RAM oraz kartą dźwiękową, by móc się pobawić.

Trudno ocenić, czy Space Quest 6 stanie się wielkim przebojem. Myślę, że pomimo dobrej oprawy graficznej i muzycznej nie wnosi wiele do gatunku. Nie zmienia to jednak faktu, że warto się z nią zapoznać.

Frogger Wilco

SPACE QUEST 6

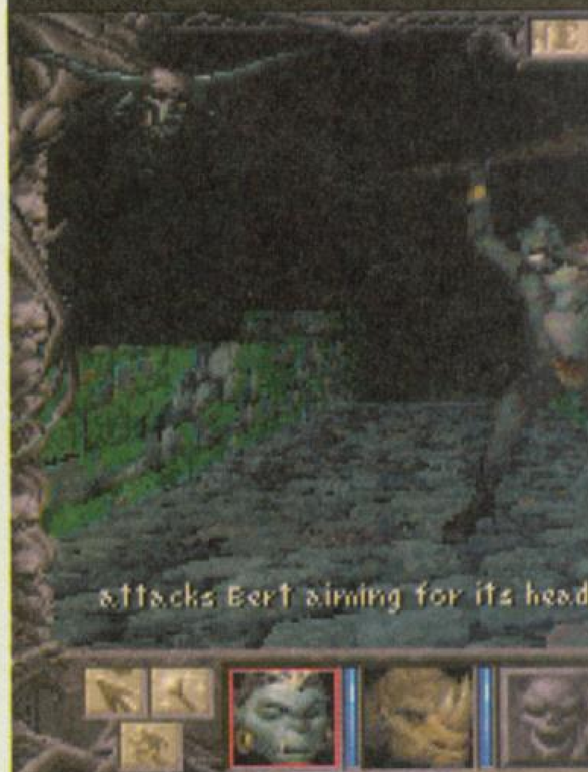
Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	80%

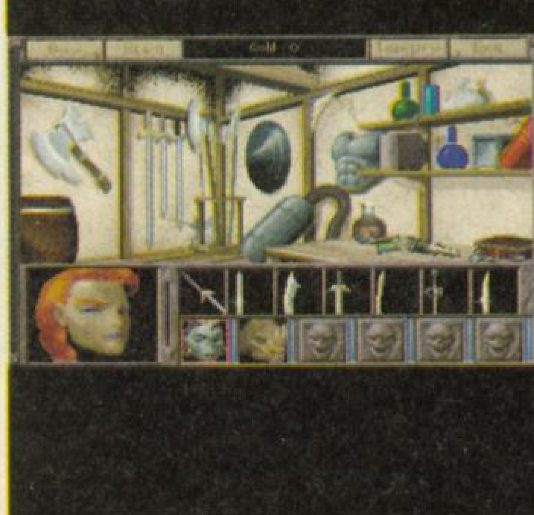
Thunders

Oto następna produkcja słynnej firmy SSI, autora wielu rolplejowych przebojów (EoB, Ravenloft, Darksun, Menzoberranzan). Tym razem przenosimy się do fantastycznej krainy Aden, a Thunderscape stanowi pierwszy odcinek szerzej zakrojonego cyklu.

Już od samego początku widać, że SSI próbuje nowej, niespotykanej w poprzednich grach tej firmy, konwencji. Trójwymiarowa grafika wyraźnie przypomina tę z Areny i niestety nie budzi mojego zachwytu. To, co dobre dla Dooma i Heretyka niekoniecznie musi sprawdzać się w RPG.



W odróżnieniu od Areny, gdzie gracz kontrolował tylko jedną postać, tu możemy dowodzić drużyną złożoną z sześciu bohaterów. Dość nietypowy jest sposób kreowania postaci: nie wyznaczamy im konkretnej profesji, a jedynie rozdzielamy pulę punktów na przeróżne zdolności (bitewne, zawodowe itp.). Na początku dostajemy też niewielką sumę pieniędzy, za którą kupujemy wyposażenie, a bohaterów znających się na magii uczymy wybranych czarów. Po awansowaniu na następny poziom doświadczenia znowu otrzymujemy, tym razem niewielką, pulę punktów i szkolimy postać w wybranych dziedzinach (znów podobieństwo do Areny).



Na szczęście walkę toczymy wreszcie w systemie podziału na tury (tura bohaterów, tura potworów), wymaga więc ona myślenia, a nie szybkiego klikania myszką. Bohaterowie mają do wyboru kilka rodzajów ataku fi-

cape

zycznego (np. berserkerski szał, uderzenie w punkty szczególnie wrażliwe, atak tarczą), mogą stosować magię, a także korzystać z przedmiotów. Po każdym ciosie widzimy komunikat mówiący, czy zraniliśmy wroga – a jeżeli tak, to ile punktów życia mu odebraliśmy.

Niestety, fatalnie rozegrano sposób poruszania się w terenie. Możemy przesuwać bohaterów tylko za pomocą prawego przycisku myszy, natomiast w ogóle



nie funkcjonuje klawiatura. Potwory, które grupa często spotyka na swojej drodze, absolutnie nie wyglądają groźnie (SSI już nas do tego przyzwyczaja), co dla RPG jest dosyć sporą wadą.

Pierwsze wrażenie: interesujący pomysł, ale nie pozbawiony błędów i niedogodności. Być może jednak kto dłużej pogra, ten się przyzwyczai. Dobrze w każdym razie, iż SSI próbuje czegoś nowego.

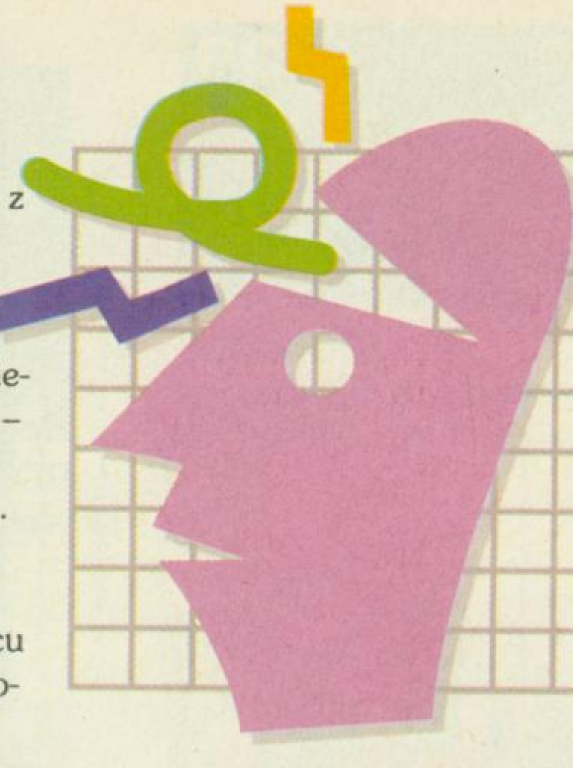
Jacek Piekara

THUNDERSCAPE
SSI 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%



Virtual Vixens

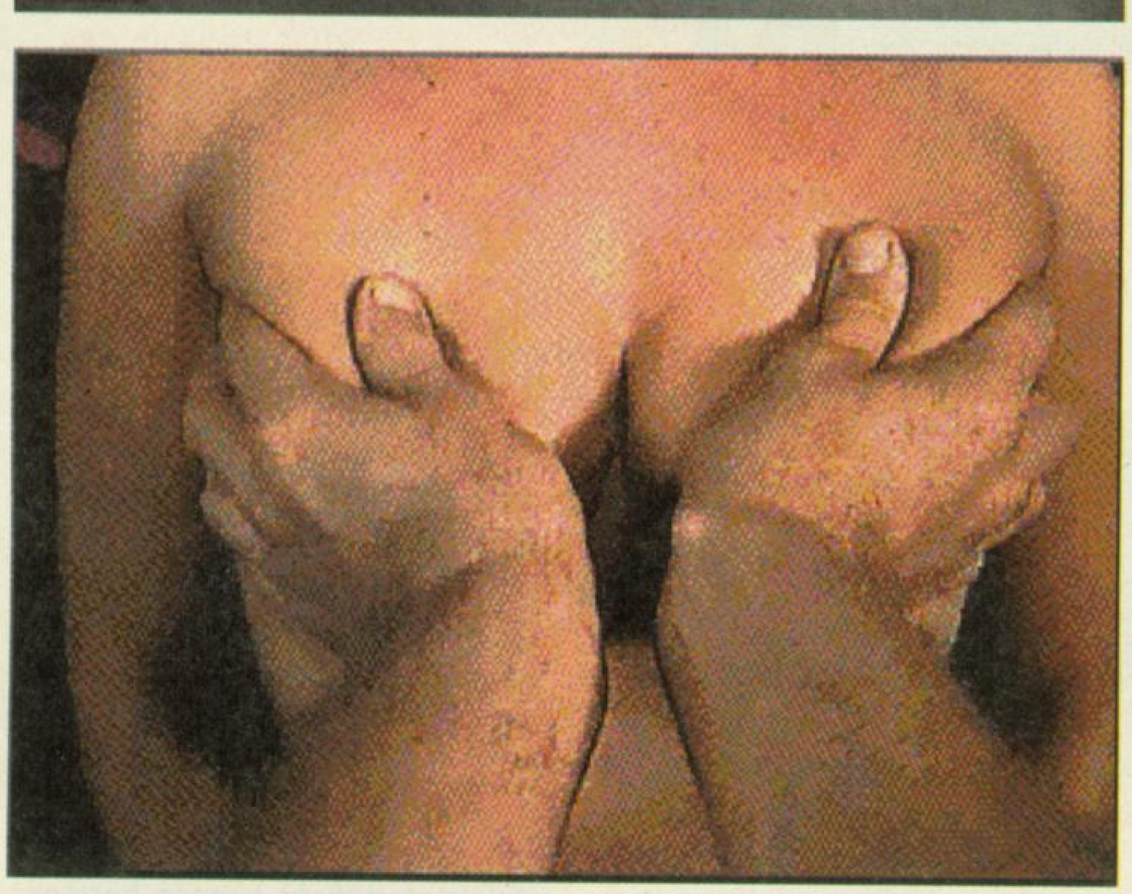


Pornografia puka do drzwi. Virtual Vixens to nie żadna erotyka, czy przygody Larry'ego Laffera – po prostu kawał hard porno i tyle.

Zaczyna się od tego, że jakiś zły demon uwięził w cyberprzestrzeni cztery panienki, których nie mógł zaspokoić (w związku z tym trochę się wkurzył). Teraz Ty musisz je uwolnić, co oznacza konieczność zaspokojenia każdej po kolei. Nic nie rozumiecie? Nie przejmujcie się, ja też – po prostu cytuję instrukcję. Ale w końcu nie o fabułę tu chodzi.

Zabawa składa się z dwóch części. Ta pierwsza, to bezproduktywne spacery po tzw. pałacu przyjemności, służące li tylko pokazaniu paru dennych animacji





zrobionych pod 3D Studio. Część właściwa – to zabawa z kolejnymi partnerkami. Ekran dzielony jest wtedy na kilka części. Jedna z nich pokazuje trójwymiarowy model kobiety, możesz go oglądać od przodu i tyłu oraz zaznaczać strefy swojego zainteresowania. Kolejna – to wskaźniki podniecenia Twojego i partnerki, przy czym cały problem polega na tym, żeby nie skończyć całej zabawy, nim ona ją zacznie. Wreszcie ostatnie, najważniejsze ikony pozwalają na wybranie akcji, jaką chcesz wykonać, przy czym garnitur „ciosów specjalnych" obejmuje głaskanie, rozbieranie oraz bardziej bezpośrednie formy kontaktu. Wszelka aktywność zostaje opatrzona odpowiednim filmikiem, zrobionym w taki sposób, że wygląda jak ujęcie widziane Twoimi oczami.

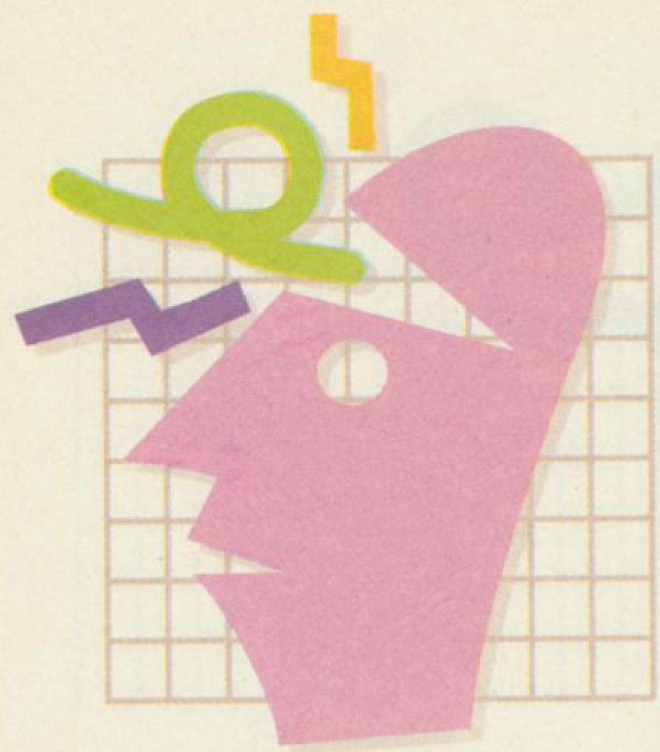
Gra nie jest łatwa, choć z drugiej strony stosunkowo nikła liczba możliwości działania nie pozostawia dużego pola manewru – w sumie kończy się tym, że trzeba wypróbowywać kolejne kombinacje kilku kluczowych zachowań.

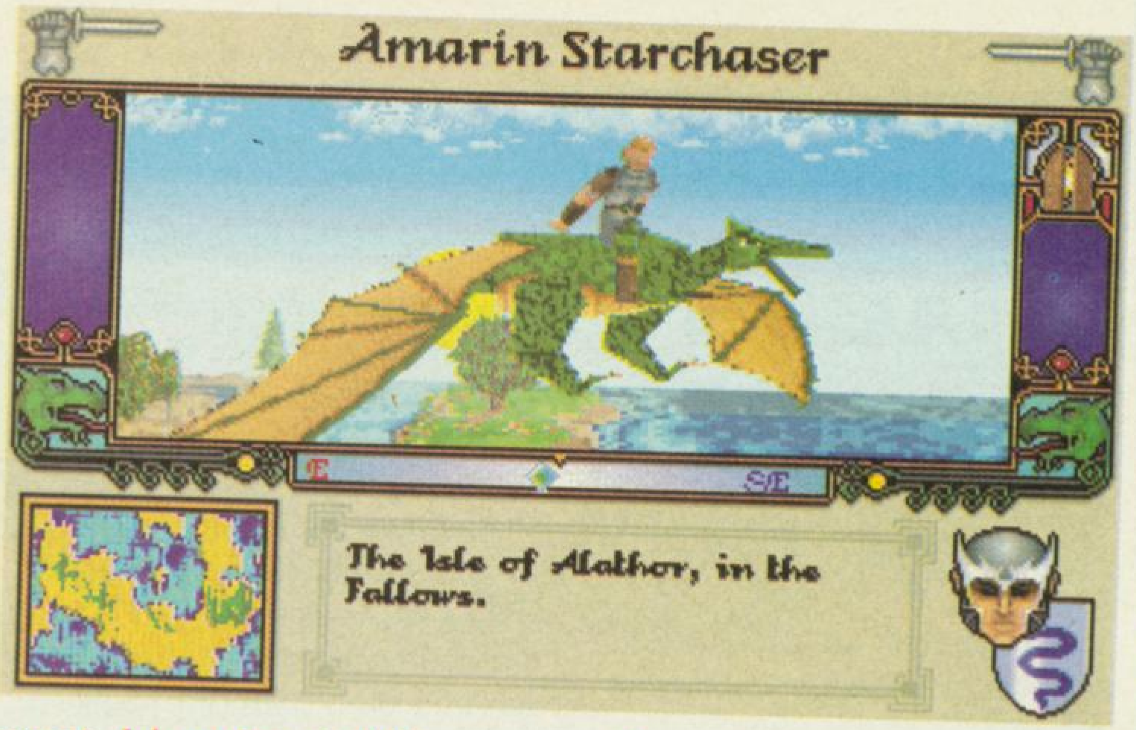
Delicjusz Złoty

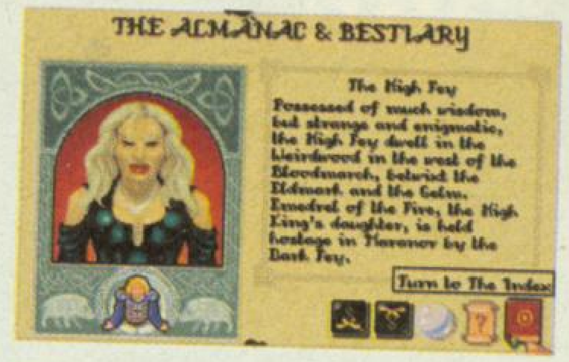
PS Dziękujemy firmie CD Projekt za udostępnienie oryginalnej kopii gry.

VIRTUAL VIXENS
Pixis/ZZane
Interactive 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

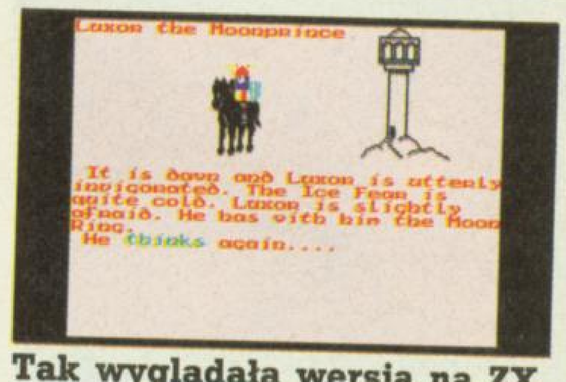
Grafika	70%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	75%
Ogółem	80%











Tak wyglądała wersja na ZX Spectrum

Lords Of Midnight – The Citadel

Ta gra ma długą tradycję. Pierwsza jej część powstała na ZX Spectrum i Commodore 64 w roku 1984. Część drugą, pod tytułem Doomdark's Revenge, również przygotowano na komputery ośmiobitowe. Gra odniosła wielki sukces, po czym przez długi, długi czas o serii nic się nie słyszało. Zdążyło wyrosnąć nowe pokolenie graczy, pamięć o Spectrum i starych grach prawie wygasła, aż tu nagle pojawiła się trzecia część sagi, tym razem oczywiście na nowoczesny sprzęt. Jak można się było spodziewać, do poprawnego działania zalecane jest Pentium (taka nowa moda), czytnik CD-ROM, 8 MB pamięci RAM.

Akcja The Citadel toczy się w znanej z dwóch poprzednich części krainie Midnight. Gra ta stanowi dziwną kombinację strategii, RPG i przygodówki. Na początku dowiadujemy się, że Luxor, władca krainy został porwany przez obcą rasę. Zadanie uratowania go spadło na księcia Morkina i jego towarzyszy. Głównym celem jest forteca Maranor i ukrywający się tam czołowy zły charakter, Boroth the Wolfheart. Musisz więc przygotować plan podboju, zebrać armię i przekonać do swojej sprawy innych władców. Dwóch ze współpracowników Morkina znajduje się już na terenie Czarnej Cytadeli, próbując uwolnić więźniów.

Najciekawsze jest to, że nie utożsamiamy się z żadną postacią z gry. Poczynaniami swoich ludzi kierujemy – wydając im rozkazy, które będą się starali wykonywać. Można też wcielić się w każdego z nich, kierować nim bezpośrednio i obserwować świat jego oczami (widok podobny jak w Betrayal at Krondor). Jest to interesująca opcja, lecz aby skończyć grę kontrolując każdy krok swoich ludzi, trzeba sobie zarezerwować parę lat.

Wydaje się, że Lords of Midnight jest naprawdę bardzo ciekawą i niekonwencjonalną pozycją. Ani grafika, ani muzyka nie są może oszałamiające, lecz bogactwo ukazanego świata czyni tę grę wartą uwagi. Myślę, że powinni się z nią zapoznać zarówno miłośnicy RPG, jak i wielbiciele gier strategicznych.

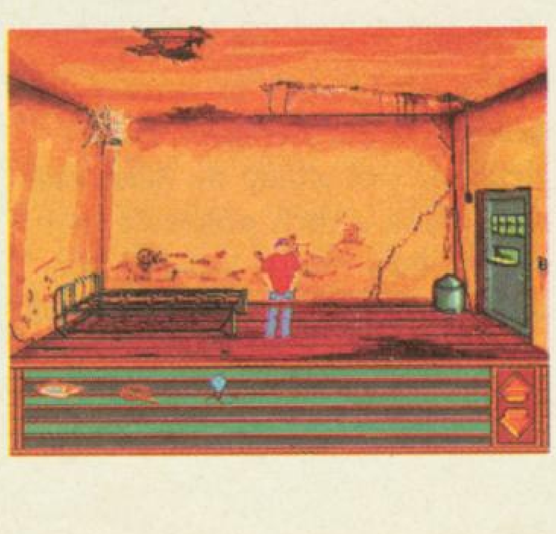
Frogger

LORDS OF MIDNIGHT
Damark 1995
Strategiczna
PC, PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	95%
Ogółem	85%

Teenagent

Dobre polskie gry przygodowe to rzadkość – jedną z nielicznych jest Teenagent. Do tej pory istniała jedynie wersja na PC, obecnie na ukończeniu (w fazie beta) jest także wersja amigowa, wykonana na zlecenie firmy Metropolis przez Union Systems. Co więcej, jest ulepszona! Recenzja Teenagenta ukazała się w numerze 4/95 Gamblera, skupmy się więc na różnicach.

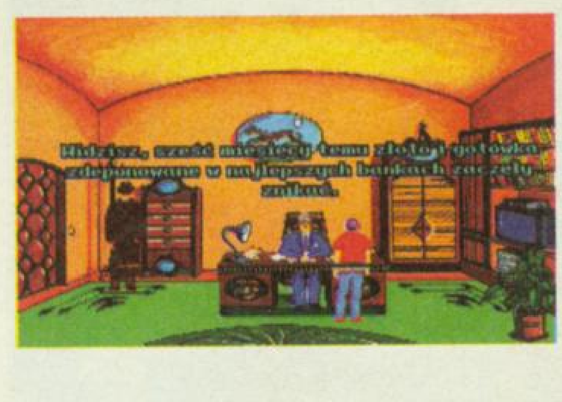


Posiadacze wersji pecetowej pamiętają zapewne nie najlepszy interfejs. W amigowej edycji został on zmieniony i jest znacznie wygodniejszy w obsłudze – gracz cały czas widzi przed sobą wszystkie przedmioty i może bardzo łatwo ich używać. Upraszcza to m.in. kojarzenie zastosowań niektórych rzeczy. W porównaniu z wersją pecetową poprawiono także inteligencję głównego bohatera – np. łatwiej omija on przeszkody.

Grafika w wersji na PC nie mogła konkurować z zachodnimi superprodukcjami. Na Amigę powstaje ostatnio niewiele gier tego rodzaju, tak więc w myśl przysłowia „na bezrybiu i rak ryba" mój osąd nie jest tak surowy. Testowałem wersję na A1200/4000, z grafiką przeniesioną z PC. W listopadzie powinna być gotowa także edycja ECS-owa, która dzięki niezależnemu wyświetlaniu fragmentów ekranu nie będzie wiele różniła

TEENAGENT
Metropolis 1995
Przygodowa
Amiga, Amiga AGA, PC

Grafika	75%
Dźwięk	65%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	80%



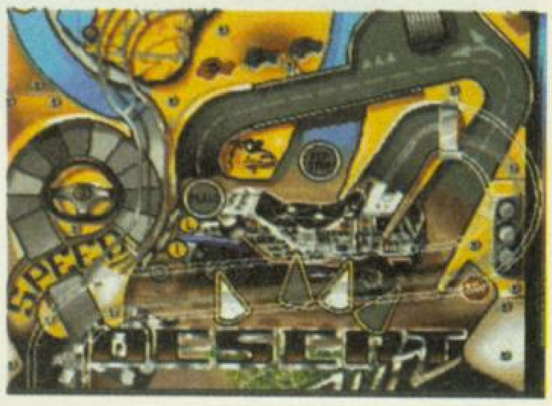
Obsession

Niepisanym prawem stało się już umieszczanie we fliperach czterech stołów. Przyzwoitość nakazuje też, by stoły różniły się między sobą w jak największym stopniu. Oba warunki zostały spełnione w Obsession. Można zabawić się w nurkowanie (Aquatic Adventure), zagrać w baseball (Balls and Bats), spędzić trochę czasu w przestrzeni kosmicznej (X-Zone) albo powygłupiać się na pustynnym rajdzie samochodowym (Desert Run). Ilość nie przeszła jednak w jakość. Stoły są zbyt mało urozmaicone. Kilka bumperów, dwie albo trzy rampy, parę napisów – i to wszystko.

Tradycyjnie najbardziej charakterystycznym elementem gry jest grafika – bajecznie kolorowa, z mnogością szczegółów, chwilami nawet nieco „przedobrzona". Po godzinie grania przed oczami zaczynają migać kolorowe plamy. Wersja Obsession, którą miałem okazję testować, nie obsługiwała kości AGA. Mogą więc w nią pograć posiadacze Amig 500 i 600, nie rozpieszczani ostatnio przez producentów gier. Jak na porządny produkt przystało, instalacja na twardym dysku przebiega bezproblemowo.

Przemek Jędrzejczyk







OBSESSION
Unique Development 1995
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	65%
Pomysł	75%
Ogółem	70%

się od AGA-owskiej. Gra działa całkowicie pod systemem: taskuje, pracuje z różnymi kartami graficznymi na wszystkich modelach Amig. Według posiadanych przeze mnie informacji, Teenagent ma duże szanse na wydanie na Zachodzie w postaci tytułu „komercyjnego".

Roman Sadowski

Producent:
METROPOLIS software house
ul. Skłodowskiej–Curie 92
59-300 Lubin
tel. (0-76) 47-85-81
fax (0-76) 46-85-82



Phantasmagoria

Kolejna produkcja, zrealizowana pod wodzą Roberty Williams, ostatnio największej gwiazdy Sierry, to klasyczny horror, przypominający nieco „Lśnienie" Stephena Kinga. Młode, kochające się małżeństwo wprowadza się do nowego domu. Jak się okazuje, miejsce to ma swoją długą i złą historię. Piękną małżonkę (znowu się zakochałem), a naszą główną bohaterkę, prześladują koszmary nocne, które z czasem przybiorą postać realnego zagrożenia. Jednak nie będą to zombies czy inne potwory, a mężulek, który przez kolejne siedem dni – epizodów gry – zaczyna coraz bardziej świrować...



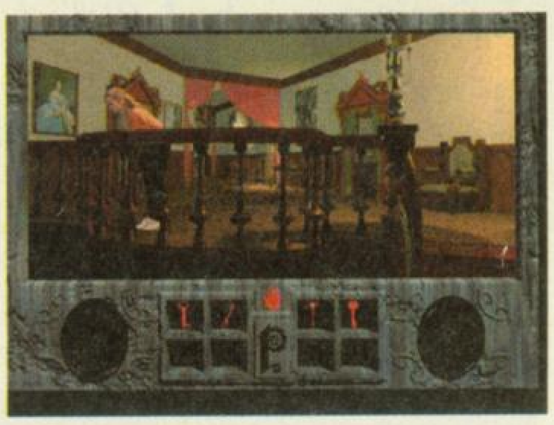
Na takiej, ciekawej i w miarę ambitnej fabule zbudowana jest gra, będąca czymś pomiędzy klasyczną przygodówką a filmem interaktywnym. Jak to wygląda? Ano, niby jak przygodówka, ale... Po pierwsze, nie istnieje możliwość swobodnego ruchu po planszy – bohaterka może poruszać się tylko predefiniowanymi ścieżkami. Po drugie, interefejs użytkownika uproszczono do absolutnego minimum – po prostu, gdy kursor zrobi się czerwony, można wykonać jakąś akcję – wziąć albo obejrzeć przedmiot. Jak widać gra nie grzeszy nadmiarem interaktywności, choć moim zdaniem jest całkiem rozsądnym kompromisem między jakością wykonania a wolnością gracza. W każdym razie znacznie rozsądniejszym niż, nie przymierzając, Daedalus Encounter.



Jeśli chodzi o grywalność – akcja jest w miarę interesująca i wciągająca, choć uczciwie trzeba przyznać, że nie dzieje się zbyt wiele. Phantasmagoria zupełnie nie wygląda na produkt Sierry (co należy uznać za umiarkowny komplement). Bo co powiecie na „Official Hintkeepera", na życzenie udzielającego podpowiedzi w grze? A na możliwość rozpoczęcia zabawy od dowolnego epizodu? A na fakt, że na główną bohaterkę śmierć nie czyha za każdym rogiem? Tak, wiem, co powiecie i będziecie mieli rację. Phantasmagoria to gra przeznaczona dla szerokiej publiki, nie może więc być zbyt trudna.

Oprawa Phantasmagorii to absolutna doskonałość. Oceny 100% zupełnie tego nie odzwierciedlają – trzeba by stworzyć nową skalę. Po pierwsze, tło kunsztownie renderowane, w podwyższonej rozdzielczości. Oglądając te setki wymuskanych, wycyzelowanych grafik aż bałem się zastanawiać, ile czasu zajęło przygotowanie każdej z nich (prawdopodobna odpowiedź brzmi – miesiące). W te tła wprawiono digitalizowane sylwetki aktorów – animacje płynne, żadna pikselizacja nie jest widoczna, nawet przy zbliżeniu zajmującym dużą część ekranu. Jedyna porównywalna gra to Under a Killing Moon, tyle że tam w podobny sposób zrealizowano tylko przerywniki, a grafika była w zwykłej rozdzielczości.





Należy zwrócić uwagę na aktorów. Choć nie są to znane gwiazdy, ich gra przekonywała mnie bardziej, niż „odwalanie" roboty przez pospiesznie dowiezione na plan zdjęciowy sławy, które chcą tylko jak najszybciej skończyć robotę i wziąć kasę. Było nie było, zdjęcia trwały parę miesięcy – a to wystarczająco dużo, by wymuskać każdy szczegół.



Muzyka... Po prostu poezja. Nastrojowa, wykonywana przez chór (wyraźnie nawiązuje do chórów gregoriańskich). Po prostu świetna, zresztą nie ma się co dziwić – jako ścieżkę dźwiękową dla Phantasmagorii napisano nową symfonię! Jest tylko jeden zgrzyt – produkt Sierry odmawia współpracy z Gravis Ulstrasound, chyba że uruchomimy grę w wersji dla Windows.

Ta gra jest naj. Nie tylko liczbą kompaktów (7 sztuk). Także jakością wykonania, klimatem, aktorstwem i pomysłem. To fantastyczny produkt. Koniecznie musicie go zobaczyć.

Alex

Program do testowania dostaliśmy od firmy CoCo Computer & Communication, ul. Wyzwolenia 36a, 44-200 Rybnik.

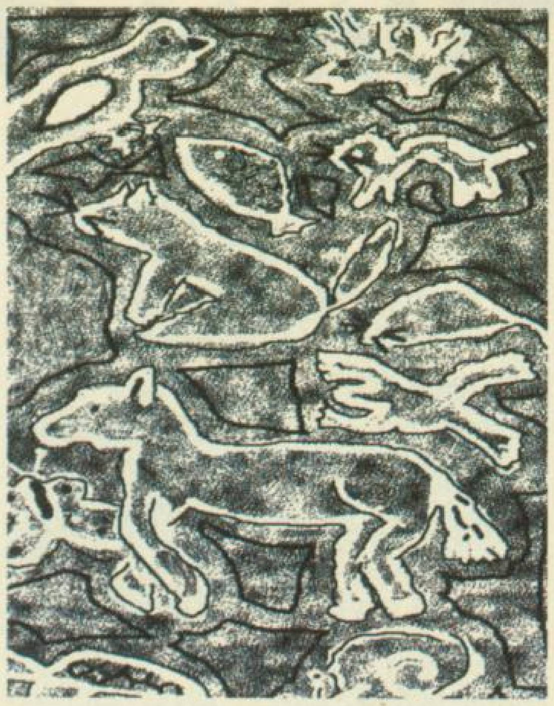
Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

PHANTASMAGORIA

Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	95%

KRONIKA TOWARZYSKA



Było YEA '94 – będzie YEA '95!

Jeszcze do 30 grudnia można nadsyłać prace na Young Electronic Arts – Europejski Konkurs Sztuki Komputerowej Młodych (Polska), organizowany przez Studio VISIO. Grafiki uczestników konkursu gościły już na łamach Gamblera (Galeria 7/95) i zapewne jeszcze nie raz zagoszczą. Na tej stronie możecie podziwiać dwie spośród nagrodzonych prac: „Boga pszczół" Pawła Jabłońskiego (wyróżnienie w kategorii „grafika komputerowa", grupa do 13 lat) oraz „Nitkę" Andrzeja Puchty (II nagroda w kategorii „grafika komputerowa", grupa 19—26 lat).



Zwycięzcy YEA Poland '94:

- w kategorii „grafika komputerowa" Alicja Makiewicz (grupa do 13 lat), Marcin Malewski (14—18), Tomasz Jankowski (19—26);
- w kategorii „komputerowa grafika użytkowa" Arkadiusz Arciszewski (do 13 lat), Piotr Barszczowski (19—26);
- w kategorii „animacja" Marcin Trzmiel (do 13 lat), Ziemowit Stolarski (14—18), Adam Abel (19—26, Grand Prix YEA Poland '94);
- w kategorii „interaktywne produkty komputerowe" zespół autorów: Jarosław Świerczek, Tomasz Włodarek, Adam Skalski.

Jeśli uważasz, że masz coś do powiedzenia w jednej z powyższych kategorii i pracujesz na pecetie, Amidze, Atari, C-64 lub Macu (a nie np. na Siliconie za milion papierów) – skontaktuj się z organizatorem.
YEA Poland '95
– Studio VISIO,
53-638 Wrocław 57,
skr. poczt. 57092.
tel/fax (0-71) 55 16 99,
E-mail (Internet) –
YEAPLPZ@SUN 1000.CI.PWR.WROC.PL

Prostowanie

W numerze 9/95 niewłaściwie podaliśmy dystrybutora gier Pyrotechnica i Slipstream 5000. Niniejszym informujemy, że jedynym dystrybutorem obu gier jest firma **LiComp**. Serdecznie przepraszamy!



ECTS AUTUMN '95 (CZ. 2)

Br0derbund Software

Tak zasłużony dla rynku gier producent ostatnio zajmuje na nim bardzo niską pozycję. Obecne projekty obejmują głównie przeznaczone dla dzieci gry edukacyjne, takie jak Math Workshop czy kolejna część przygód Carmen Santiego. Jedyny od czasu niezapomnianego Mysta (sprzedanych ponad milion egzemplarzy!) typowo rozrywkowy produkt firmy zapowiada się jednak bardzo interesująco.



Chodzi tu o **In the 1st Degree** – produkcję, którą śmiało można nazwać „grą prawniczą" (była już jedna taka, LA Law). Gracz wciela się w postać Sterlinga Grangera, prokuratora prowadzącego złożoną sprawę o morderstwo. Zadaniem Sterlinga jest oczywiście dowiedzenie winy oskarżonego i posadzenie go na krześle elektrycznym, a w tym zbożnym dziele będą mu przeszkadzali świadkowie, adwokaci, sąd, ława przysięgłych i prasa. Gra oferuje wiele wariantów rozwoju sytuacji i duży realizm (powstała we współpracy z jednym z prokuratorów San Francisco). Nie zapomniano też o oprawie – masa filmów dobrej jakości, w 32 tysiącach kolorów, zaś ich producenci są zdobywcami prestiżowej nagrody Emmy. Zapowiada się interesująco i nietypowo.

Codemasters

Mistrzowie kodu jak zwykle przedkładają jakość nad ilość. Tym razem szykują sequele swych znanych przebojów.



Micro Machines '96 to rozbudowana wersja Micro Machines 2. Można pojeździć po 60 nowych trasach, m.in. w trzech nowych środowiskach (sala gimnastyczna, laboratorium i obóz). Dodatkowo dostępny jest też edytor nowych scenariuszy, umożliwiający także konstruowanie własnych pojazdów i nadawanie im specyficznych cech i zachowania na drodze. Jednocześnie może grać aż 4 zawodników.



Z kolei **Super Skidmarks** to następca znanego hitu Codemasters. 40 tras wyścigowych, 12 zróżnicowanych pojazdów (od Formuły 1 do monstertrucków) i zaawansowane technologie tworzenia trójwymiarowej grafiki. Dostępna jest też możliwość jednoczesnej gry 4 graczy. Jak na razie przewiduje się wydanie obu gier wyłącznie w wersji na Segę Mega Drive.

Disney Interactive

W normalnym do obrzydliwości stoisku Disneya nie działo się nic specjalnie pasjonującego. Cóż, jak się jest częścią TAKIEGO koncernu, to nim się wypuści kolejny hit na miarę Aladdina, trzeba najpierw poczekać, aż inny oddział firmy zrobi film... Tak więc Disney poprzestaje na odgrzewaniu starych kawałków.

Po pierwsze, niedługo pojawią się nowe wersje językowe starych przebojów, podobno nawet także spolszczone (nie tu, w kraju, tylko przez samego producenta!). Jednocześnie zaś wierni fani mogą się zabawiać czterema nowymi produktami. Disney's Animated Storybook: The Lion King – to CD-ROM-owa wersja przygód znanego małego lwiątka, oczywiście z mnóstwem animacji stworzonych przez genialnych rysowników, którzy ożywili film. Z kolei Alladin Activity Centre to rodzaj gry logiczno-edukacyjnej dla najmłodszych, z dżinem-luzakiem w roli głównej. Wreszcie The Lion King Print Studio i Mickey and Crew Print Studio – to proste programy graficzne umożliwiające drukowanie gadżetów o tematyce wiadomych filmów. Jakby komuś było mało, może sobie jeszcze kupić screen savery z Lion Kingiem lub Myszką Miki, do wyboru.

Gremlin Interactive

Do stoiska Gremlinów przyciągnęli nas średniowieczni rycerze w pełnych zbrojach (oraz konkurs dotyczący gry Actua Soccer, w którym można było wygrać samochód). Prezentowane tam programy odzwierciedlały obowiązujące na ECTS trendy: PC CD-ROM SVGA (i najchętniej Pentium) oraz Sony PlayStation. I trzeba powiedzieć, że zapowiedzi firmy „zrywają kask".



Zacznijmy od wspomnianej już na naszych łamach gry **Actua Soccer.** Grafika i animacje tego szokującego programu stoją na najwyższym poziomie. Cóż się dziwić, postacie zawodników są stworzone wektorowo i pokryte teksturami (co pozwala uzyskać dowolne widoki), zaś naturalizm zachowań zapewnia fakt, że do tworzenia animacji użyto profesjonalnych piłkarzy (m.in. Chrisa Woodsa, Andy'ego Sintona i Grahama Hyde'a – reprezentantów Anglii). Cała grafika dostępna także w wysokiej rozdzielczości. Rozgrywka na boisku jest obficie (prawie 6000 zdań) komentowana przez Barry'ego Daviesa, najsłynniejszego brytyjskiego Dariusza Sz. (komentował dla BBC finał Mistrzostw Świata '94 i FA Cup '95). Przewidziano też nowatorską możliwość gry w sieci – nawet 20 graczy jednocześnie (czyli każdy steruje jednym zawodnikiem z pola).



Zupełnie rewolucyjnie zapowiada się **Fatal Racing** – wyścigi samochodowe o jakości spotykanej dotychczas tylko na automatach lub bardzo mocnych konsolach. Zręcznościowa jazda jednym z ośmiu supersamochodów jest dynamiczna i obfituje w niesamowite, kaskaderskie przeszkody. Wykonanie graficzne idealne – zmienne punkty ustawienia kamer, dostępny tryb SVGA. W sieci może jednocześnie grać nawet 16 zawodników. Autorzy chwalą się, że komputerowi gracze są całkiem inteligentni i jak tylko mogą utrudniają życie (zajeżdżając drogę, spychając itd.).



Kolejna propozycja to przygodówka **Normality, Inc.**, której akcja toczy się w cokolwiek pokręconym mieście Neutropolis, gdzie kierujesz postacią młodego flejtucha o imieniu Kent. Atutem tej gry ma być fakt, że jest to przygodówka trójwymiarowa (z ponad setką dodatkowych animacji). Oczywiście, dostępna wysoka rozdzielczość. To, co zobaczyliśmy, nie przekonuje nas, ale kto wie...

Infogrames

Ta firma tradycyjnie proponuje nam dawkę czystego szaleństwa i horroru wydając gry, w które lepiej nie grać w nocy przy zgaszonym świetle.



I tak w przygodówce **I Have No Mouth And I Must Scream** będziemy mieli rzadką przyjemność śledzenia przygód pięciu osób, równie niezrównoważonych psychicznie jak, nie przyrównując, redakcja Gamblera. Szeroka gama dewiacji (od samobójcy, przez brutala, histeryczkę, sadystę, aż do paranoika) w połączeniu z doskonałym wykonaniem z pewnością nie pozwolą się nudzić. Gra powstała na podstawie powieści Harlana Ellisona.

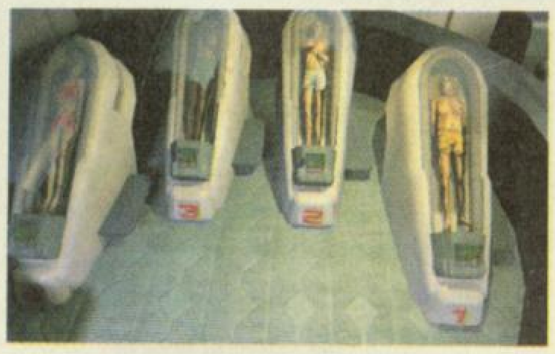


Kolejna produkcja wyprowadzająca gracza na manowce ludzkiej świadomości – to druga część pamiętnej przygodówki **Darkseed**. Nasz przyjaciel Mike Dawson co prawda odpędził był siły ciemności dobierające mu się do mózgu, ale nie całkiem. Podejrzany o brutalne morderstwo poszukuje prawdziwych sprawców z tak dobrym skutkiem, że aż trafia do alternatywnego świata, rzecz jasna tak paranoicznego i psychodelicznego, jak tylko można sobie wyobrazić. Gra wykonana jest genialnie, grafikę do niej stworzył H.R. Giger, zdobywca Oskara, człowiek, którego twórczość możecie podziwiać w filmach „Obcy", „Obcy III" czy „Poltergeist II". Jeśli komuś będzie mało psychodelicznych prac pana Gigera, może nabyć screen saver z rysunkami jego autorstwa — szoking gwarantowany, a dodatkowo można sobie przeczytać „The Dreams A Nightmare Dreams", nową powieść Harlana Ellisona.



Mindscape

Rok 1995 będzie rokiem Mindscape – firma ostro ruszyła do przodu i zaatakowała nas wieloma wspaniałymi produktami. A jej dalsze plany wyglądają jeszcze lepiej.



Po pierwsze, **Aliens – A Comic Book Adventure.** Gra osadzona w świecie znanym nam z filmów łączy w sobie wątki strategiczne i przygodowe, będąc czymś w rodzaju „komiksu interaktywnego". Grafika w trybie SVGA będzie kombinacją quasitrójwymiarowych renderingów i zwykłych animacji. Zapowiada się ciekawie i, co najważniejsze, przerażająco.



Dla miłośników RPG szykuje się coś ekstra: **Warhammer – Shadow of the Horned Rat**. Ta, osadzona w realiach tytułowego świata, gra pozwoli nam osobiście stanąć na czele grupy najemników i walczyć o cokolwiek. Rozmaitość dostępnych jednostek (25 własnych i 30 wrogich) oraz znakomita trójwymiarowa grafika – to bezsprzeczne zalety tej gry.



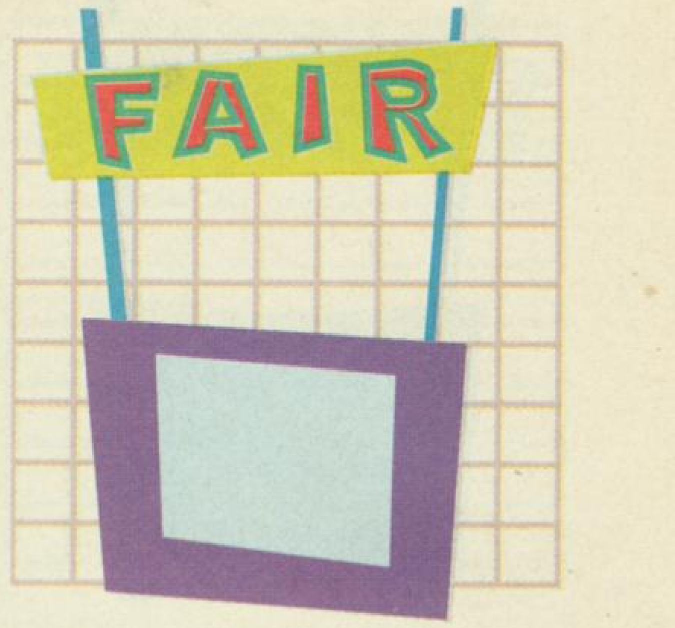
Oryginalnie zapowiada się gra **Total Distortion** – przygodówka traktująca o gościu zajmującym się tworzeniem wideoklipów – co będzie zadaniem gracza. Zobaczyliśmy za mało, żeby móc ocenić, ale może coś z tego będzie. Niezależnie od reszty, grafika i trójwymiarowe animacje wyglądają całkiem nieźle.



Natomiast kontynuacją recenzowanego w tym numerze Thunderscape ma być gra **Entomorph: Plague of the Darkfall**, której akcja oczywiście także toczy się w świecie Adenu. Gra będzie działała pod Windows, w trybie 640x480.

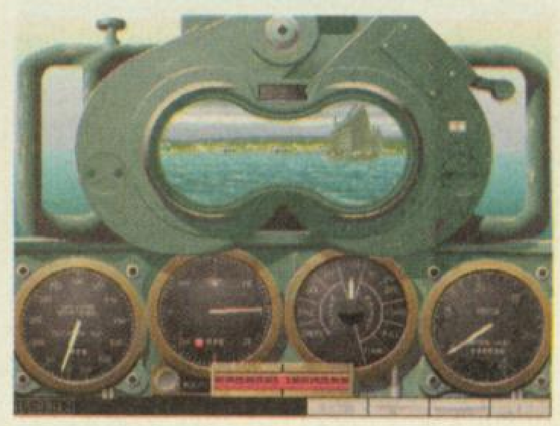


SSI (będące własnością Mindscape) zapowiada wydanie **Allied General** – następcy pamiętnego Panzer Generala. Tym razem zagramy to jeszcze raz, ale z drugiej strony – jako dowódca radziecki, amerykański bądź angielski w jednej z trzech kampanii (front wschodni, zachodni lub Afryka Północna), łącznie w 35 misjach. Wnioski z porównań z poprzednikiem – nie zmieniła się zbytnio grafika gry (choć dodano dużą liczbę zdjęciówek z epoki), natomiast pojawiły się nowe typy jednostek (wojska inżynieryjne, rangers, Gurkhowie). Szkoda że gra wyjdzie tylko w wersji dla Windows 95.



Także dla Windows 95 powstanie, nie wiadomo już która, wersja znanej gry szachowej – Chessmaster 5000. Gra ma być świetna w rozwiązywaniu zagadnień „mat w n-posunięciach", w czym wspomagać nas będzie John Nunn, trzykrotny mistrz Wielkiej Brytanii w rozwiązywaniu zagadek szachowych.

Kolejna gra od SSI, tym razem na szczęście dla DOS, to Steel Panthers – następne wariacje na temat roli czołgów w II wojnie światowej. Gracz otrzyma możliwość kierowania dowolną stroną konfliktu, zaś do jego dyspozycji stanie 8 kampanii i 40 scenariuszy. Grafika i interfejs użytkownika kojarzą się mocno z Perfect General i wyglądają naprawdę nieźle. Czekamy z niecierpliwością.



Zapowiedzi SSI nie kończą się na tym. Oto miłośnicy łodzi podwodnych będą sobie mogli pograć w **Silent Huntera**. Ta gra to po pierwsze – pełen realizm (gwarantowany przez Williama Grunnera, kapitana amerykańskiej łodzi podwodnej w okresie II wojny) a po drugie – doskonała grafika w trybie SVGA i znako-

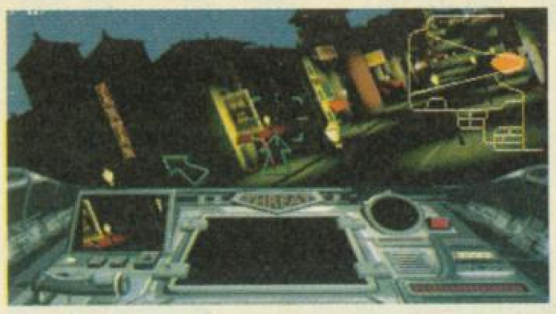
mite animacje. 40 typów statków, kilka – łodzi podwodnych, 9 stref patrolowych obejmujących łącznie 2 mln mil kwadratowych (i dokładnie odtworzonych z map) – to niezaprzeczalne atuty gry.



SSI proponuje też grę z pogranicza RPG – **DeathKeep**. Gracz wciela się w jedną z trzech postaci i pędzi przez 25 ośmiopoziomowych labiryntów (tłukąc się po drodze z 25 typami przeciwników), aby dopaść złego Nekromancera. Gra wygląda doomowato (z możliwością patrzenia w górę, w dół, skakania i latania), choć wymaga też zaangażowania umysłu.



Ostatnia propozycja SSI to symulator **SU-27 Flanker**. Choć grafika wygląda na zapóźnioną o dobre 2 lata, autorzy chwalą się realistycznie opracowanym modelem lotu (co poświadcza Anatolij Kwotczur, rosyjski oblatywacz SU-27) oraz znakomitą sztuczną inteligencją.



Natomiast znana grupa Cryo (także pod skrzydłami Mindscape) zapowiada grę **The Raven Project** – kolejną już produkcję o futurystycznych wojnach olbrzymich pojazdów na dwóch łapach. To, co ma odróżniać tę grę od konkurencji to możliwość grania statkami powietrznymi oraz opcja „tylny strzelec", gdzie zajmujesz się wyłącznie prowadzeniem ognia.

Kolejny „koń w stajni" Mindscape – firma Sirtech. Zapowiada ona arcyinteresującą grę Druid – Daemons of the Mind. Ta w pełni trójwymiarowa, niezwykle ambitna pod względem graficznym gra łączy w sobie elementy RPG, przygodówki i zręcznościówki. Mamy więc ponad setkę renderowanych lokacji, 10 tys. klatek animacji, możliwość kreowania postaci jak w klasycznym RPG i zręcznościowe rozwiązanie samej walki. Moc!

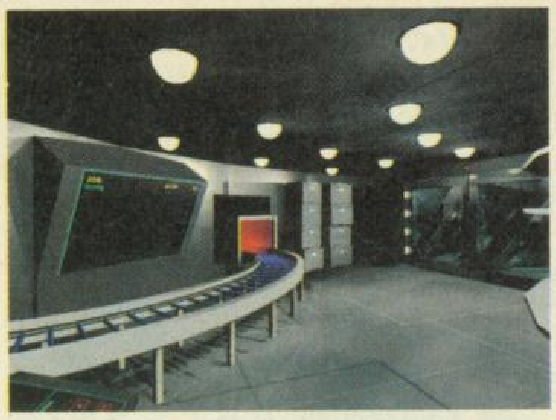
Znana firma Inteligent Games też należy do Mindscape. Proponuje ona graczom kolejne RPG, zatytułowane Azrael's Tear. Przygody złodzieja z przyszłości, znajdującego się w lochach tajemniczej świątyni i mającego za zadanie wykradzenie Świętego Graala. Gra oferuje grafikę w trybie 640x480.



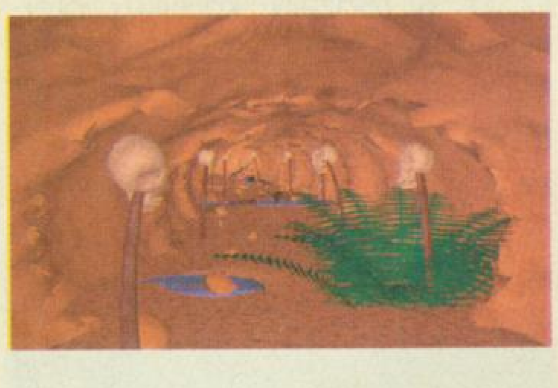
CyberSpeed to futurystyczny wyścig zbliżony w klimacie do Slipstream 5000. Gra oferuje grafikę w wysokiej rozdzielczości, szkoda że działa tylko pod Windows 95.

Te ambitne projekty stanowią tylko około połowę zapowiedzi Mindscape (i firm stowarzyszonych) – z braku miejsca pominęliśmy tu gry edukacyjne, dziecięce oraz plany, których termin realizacji przekracza rok.

NBG

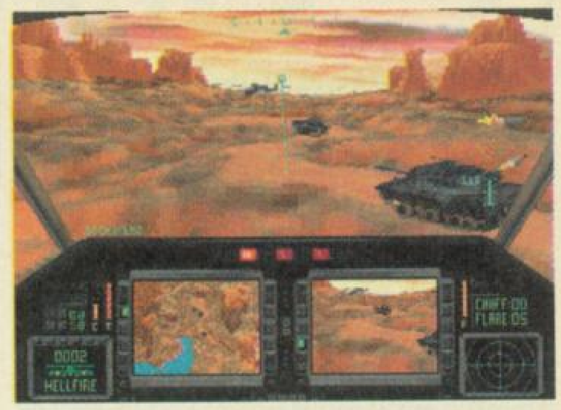


Ta nie znana w Polsce firma, a jeden z większych dystrybutorów na rynku niemieckim, początkowo nas rozbawiła – w materiałach prasowych znaleźliśmy zdjęcie siedziby NBG, a na parkingu przed nim stał... mały fiat. Okazało się jednak, że plany wydawnicze firmy są całkiem ciekawe. Otóż do spółki z firmą Caps Software Design NBG planuje wydanie dwóch przygodówek – **Terra 6: Mission Super IQ** oraz **Human Recall**. Akcja tej pierwszej dzieje się w przyszłości na pokładzie stacji kosmicznej, która nagle przestała działać. Ta druga opowiada o przygodach naukowca, który nieoczekiwanie znalazł się w podmorskiej jaskini pełnej pirackich skarbów oraz (oczywiście) posępnych strażników. Obie gry oferują widok z oczu gracza, podobnie jak w Lost Eden, obie też działają w wysokiej rozdzielczości. Zapowiada się więc nieźle i coś nam mówi, że jeszcze usłyszymy o NBG i Caps.



NovaLogic

Technologia Voxel Space, wymyślona przez tę firmę, a po raz pierwszy zaprezentowana w sławetnym Commanche'u (1992 rok!) dzielnie wytrzymuje próbę czasu i dobrze się sprawdza w coraz nowszych produkcjach. Ostatnim osiągnięciem NL (poza wydaniem Commanche'a w wersjach na Maca i Super NES) jest gra **Werewolf vs Commanche.**



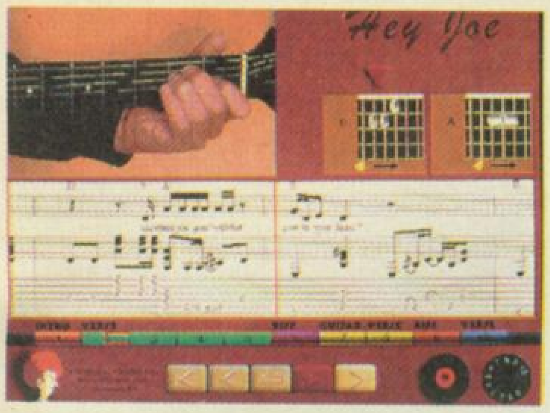
Tak naprawdę produkt ten jest składanką dwóch oddzielnych produkcji: Commache'a w wersji 2.0, cokolwiek poprawionej (łącznie 60 misji do wykonania), oraz zupełnie nowej gry Werewolf, zrealizowanej podobnie jak Commache, z tą różnicą, że latamy trochę innym helikopterem (KA-50 Hokum), przeciwko trochę innym wrogom (40 misji). Już choćby to jest interesujące, jednak cała zabawa zaczyna się na styku obu gier, które potrafią doskonale się ze sobą dogadać za pomocą kabla RS, modemu bądź sieci. Jednocześnie w powietrzu może się znaleźć nawet 8 graczy w dowolnej konfiguracji sojuszy (czyli np. wszyscy razem, 4 Werewolf na 4 Commanche czy 1 Werewolf na 7 Commanche). Zabawa jest doskonała, tym bardziej że wiernie oddano wszystkie plusy i minusy obu konkurencyjnych (także w rzeczywistości) maszyn.

Ubi Soft



Firma, która zaskarbiła sobie nasze serca znakomitą grą Action Soccer, wybudowała w hali Olympia kawałek tropikalnej dżungli.

Wszystko po to, by rozreklamować grę **Kikeyo and the Last Night** – przecudną animowaną baśń dla dzieci. Gra jest przygodówką, toczy się w dżungli amazońskiej, nad którą nie wiedzieć czemu nie wzeszło słońce – i coś z tym trzeba zrobić. Gra zabija grafikami i animacjami (łacznie 220 sekwencji zbudowanych z 8000 rysunków) i zdaje się, że przyciągnie nie tylko dzieci.



Firma promowała też program **Plugged-in Guitar Hits**. Umożliwia on podłączenie (za pomocą specjalnego kabla) gitary elektrycznej do PC, a następnie uczy grać na tym instrumencie, kontrolując postępy gracza-wykonawcy. Nauczyć się można takich hitów jak Hey Joe, No Woman No Cry czy Dust in the Wind. Łatwa w obsłudze i godna polecenia wszystkim, którzy chcieliby grać nie tylko na komputerze.

Warner Interactive Entertainment

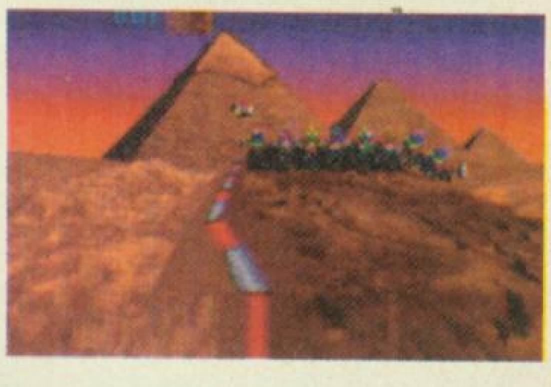
Kolejna (po Mindscape) dynamicznie rozwijająca się firma zapowiada szereg nowych produkcji.



Pierwsza z nich, zrealizowana przez należącą do WIE znaną grupę Bitmap Brothers, nosi wiele mówiącą nazwę **Z**. Gra jest podobna do Dune II czy Warcrafta, tym razem jednak dowodzimy robotami bojowymi (tylko 6 typów, ale za to każdy może wykonać prawie 40 akcji, co daje ponad 2000 klatek animacji na sztukę). Ponadto, co ciekawe, roboty swą psychikę mają i potrafią np. odmówić wykonania rozkazu, gdy oznaczałoby to ich pewną śmierć. Znakomite intro i 20 minut renderowanych filmików w wysokiej rozdzielczości, możliwość gry w sieci i przez modem oraz inteligentny komputerowy przeciwnik – to dodatkowe zalety tej ciekawej gry.

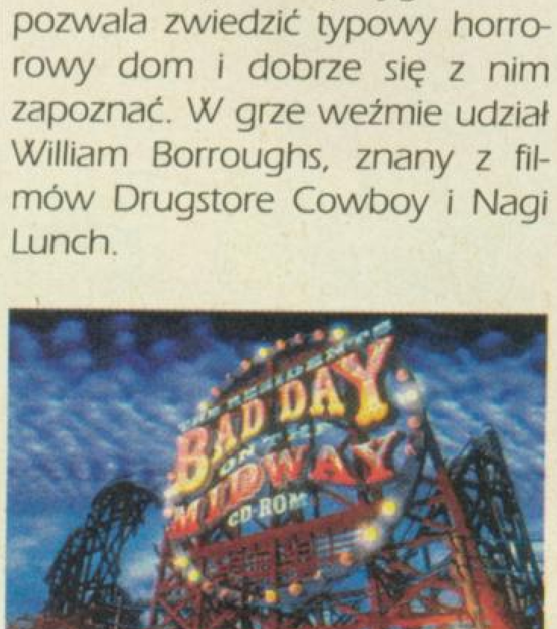


Kolejną, długo oczekiwaną produkcją jest konwersja amigowego **Sensible World of Soccer** – najbardziej zaawansowanej gry z długiej (ponad 5 części i wersji) serii Sensible Soccerów. Do dyspozycji gracza staje 1400 klubów ze 131 krajów, czyli ponad 26000 graczy – zaś wszystkie nazwy, nazwiska a nawet oceny możliwości są rzeczywiste! Chyba nie trzeba mówić więcej. To będzie wielka gra.



Kolejna rewelacyjna zapowiedź – **International MOTOX**. Gra dotyczy wyścigów motocrossowych, tych najbardziej widowiskowych – z piętnastometrowymi wyskokami i innymi bajerami. Graficznie wygląda rewelacyjnie (kamera za motorem, animacje płynne i szybkie). Jeśli chodzi o samą akcję, gra będzie miała charakter zręcznościowy.

W klimat żywcem wzięty z Edgara Alana Poe przenosi gra The Dark Eye. Ta przygodówka pozwala zwiedzić typowy horrorowy dom i dobrze się z nim zapoznać. W grze weźmie udział William Borroughs, znany z filmów Drugstore Cowboy i Nagi Lunch.



Podobne, horrorowo-kryminalne klimaty będzie miała przygodówka **Bad Day on the Midway**, traktująca o tajemniczym morderstwie na wyspie. Wszystko podane w trójwymiarowej grafice a la Lost Eden.

Świetnie zapowiada się też Chaos Engine II, sequel słynnej zręcznościówki, z nowymi postaciami, światami (4 sztuki), typami broni itd. Jako chyba jedyna z gier prezentowanych na ECTS – CE II ukaże się na razie tylko w wersji na Amigę.







Dla miłośników przygodówek WIE proponuje grę **Three Skulls of the Toltecs**. Akcja gry toczy się w 1866 r. na Dzikim Zachodzie, a główny bohater zajmuje się szukaniem zaginionego skarbu Indian. Grafika i animacje są dobranockowe (i to w trybie SVGA), a na całą grę składa się 60 lokacji i 41 postaci. Animatorzy gry poprzednio pracowali nad kreskówkami, takimi jak Flintstones czy Batman – The Animated Series.

Na znakomity hit zapowiada się gra Panic in the Park, film interaktywny z Ericą Eleniak w roli głównej (znana z filmów Słoneczny patrol i Under Siege). W grze tej wcielimy się w postać reporterki, badającej sprawę rodzinnego sporu o wielki park rozrywki (Głupie? A owszem). Boska Erica z przyczyn oszczędnościowych gra jednocześnie dwie role – sióstr bliźniaczek (jedna jest dobra, a druga zła) walczących o spadek w postaci wspomnianego parku.

W koncernie WIE znalazła się też znana firma Accolade i na najbliższy czas zapowiada kilka produkcji. Z gier sportowych będzie więc Hardball 5 i Unnecesary Roughness '96 – n-te części serii, z uwagi na tematykę (odpowiednio: baseball i futbol amerykański) raczej mało interesujące dla Europejczyków.

Ciekawiej wygląda **Jack Nicklaus: Live at Muirfield Village**. Gra z fotorealistyczną grafiką zawiera ponad 8000 zdjęć i w efekcie wygląda jak filmowa relacja z tytułowego pola.

Nietypowa dla Accolade produkcja to Super Bubsy, sequel znanej platformówki, ale w wersji dla Windows 95. Gra ponoć jest 10 razy szybsza od jakiejkolwiek okienkowej konkurencji (w co nie chce się wierzyć). Zabawa jest doskonale oprawiona, grafika znakomita, muzyka stereo, animowane przerywniki i 16 gigantycznych poziomów – to wszystko brzmi zachęcająco.

Ostatnią zapowiedzią Accolade jest trzecia część Star Control, gry strategicznej składającej się z dyplomacji, logiki i strategii pola bitwy. Autorzy chwalą się grafiką SVGA, 24 animowanymi postaciami Obcych oraz trójwymiarowymi, renderowanymi animacjami.

Wszystkie opisane tu gry mają wersje PC CD-ROM. Za miesiąc dokończymy nasz przegląd, przedstawiając także zapowiedzi amigowe.

Alex & McSon

Komunikat ZiP Soft

We wrześniu grę Phobos '99 ukończyło wiele osób, a trzy z nich przesłały producentowi swoje karty rejestracyjne. Firma ZiP Soft ufundowała dla nich nagrody, które komisyjnie rozlosowaliśmy w następujący sposób: pani Anna Bursa z Białegostoku otrzymuje Gravis PC GamePad, natomiast panowie Andrzej Dominik z Kielc oraz Jakub Zygmunt z Lublina otrzymują kompakty z wersjami demonstracyjnymi 50 polskich programów, grafiką i muzyką.

Gratulujemy!

Komunikat klubowy

W ofercie GamblerClubu zaszły poważne zmiany. Firma IPS Computer Group dodała kilka nowych, naprawdę świetnych tytułów, w tym takie hity, jak Command & Conquer (recenzja na stronie 82), Phantasmagoria (7 kompaktów!), Flight Unlimited, Full Throttle, Star Trek czy Super Street Fighter II Turbo. Jednocześnie spadły ceny wielu gier. Do Kolekcji Klasyki Komputerowej też doszło kilka przebojów. Z kolei firma Consumer Electronic Trade z Wrocławia radykalnie obniżyła ceny produktów Atari – szczegóły poniżej.

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. Przypominamy, że wystarczy po prostu zaprenumerować Gamblera, by otrzymać imienną kartę członkowską wraz z wszelkimi przywilejami.

Otrzymujemy sporo zamówień od osób nie będących członkami klubu. Niektórzy formułują zamówienie, jakby do klubu należeli (tylko przez zapomnienie nie podają numeru kart członkowskiej), inni wręcz piszą, że nie należą i chcą kupić grę za cenę komercyjną (bez zniżki klubowej). Z przykrością informujemy, iż GC obsługuje wyłącznie klubowiczów.

Obniżka cen produktów Atari

Firma Consumer Electronic Trade wprowadza nowe, niższe ceny produktów Atari! Dla członków GamblerClubu dodatkowa zniżka:

	Cena GC	Raty 1. wpłata	12 m-cy	6 m-cy	3 m-ce
Atari Jaguar	665 zł	299 zł	39 zł	75 zł	141 zł
Atari Lynx II	189 zł	89 zł		21 zł	39 zł
Atari 1040 STFM	437 zł	189 zł	27 zł	50 zł	95 zł
Atari 1040 STE	627 zł	269 zł	38 zł	73 zł	

Firma prowadzi sprzedaż wysyłkową na raty na terenie całej Polski. Istnieje możliwość rozliczenia zakupu w starym sprzęcie (Atari, Commodore, Amiga, PC, Nintendo, Sega).

Consumer Electronic Trade, ul. Wieczysta 141/2, 50-550 Wrocław, tel/fax (0-71) 688 656.

Klubowa lista przebojów

Klubowa lista przebojów zawiera pierwsze dziesięć najlepiej sprzedających się gier z trzech miesięcy poprzedzających przygotowanie numeru. W tym numerze prezentujemy wyniki lipca, sierpnia i września. Jeśli wziąć pod uwagę powodzenie Frontier-Elite II, tym smutniej zabrzmi wiadomość o zakończeniu sprzedaży tej gry przez IPS. Ale za to jest już First Encounters!

Oto preferencje Amigowców...

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1.	Za Żelazną Bramą	11,43%	2	1
2.	Dungeon Master	10,88%	5	3
3.	Frontier Elite II	10,31%	1	-2
4.	Wing Commander	10,04%	4	0
5.	Birds of Prey	5,91%	3	-2
6.	Black Crypt	5,65%	7	1
7.	Hired Guns	5,30%	6	-1
8.	Dracula	4,78%	–	–
9.	Gunship	4,50%	–	–
10.	Pirates!	4,11%	–	–

A takie gry najczęściej kupują posiadacze pecetów:

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1.	Frontier Elite II	15,20%	1	0
2.	NBA Live '95	6,40%	10	8
3.	Wing Commander	5,60%	2	-1
4.	Harpoon	4,80%	3	-1
5.	Pirates!	4,00%	–	–
6.	Dungeon Master	3,90%	6	0
7.	Flashback	3,50%	8	1
8.	Nascar Racing	3,00%	4	-4
9.	F-15 Strike Eagle III	2,40%	7	-2
10.	Cannon Fodder 2	2,30%	–	–

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a
(DH Ślimak)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej
HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13
(DH Opolanin)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
LUPUS
ul. Stępińska 22/30,
tel. 41-51-21
Oferta:
będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2,
tel. 688-656
Oferta:
5% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).
Uwaga!
Nowe, niższe ceny (patrz ramka obok).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
21	Syndicate	Bullfrog	3,5'	1MB	58.56	53.00
90	Theme Park (A1200)	Bullfrog	3,5'	A1200, 2MB	79.30	70.00
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	3,5'	A500, 1MB	61.00	55.00
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB	61.00	55.00
124	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB	67.10	60.00
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46.36	42.00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30.50	27.00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32.94	30.00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63.00	57.00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	30.50	27.00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	36.60	33.00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	46.36	41.00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61.00	55.00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61.00	55.00
201	New World of Lemmings	Psygnosis	3,5'	A1200, 2MB	86.25	77.00
202	Theme Park (A500)	Electronic Arts	3,5'	1MB	79.30	70.00
255	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	1MB	61.00	55.00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
43	Shadowlands	Domark	3,5'	1MB	18.30	16.00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
91	Another World	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
92	Budokan	Alectronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24.40	22.00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30.50	27.00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
197	Desert Strike	Gremlin	3,5'	1MB	24.40	22.00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18.30	16.00
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	3,5'	1MB	18.30	16.00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30.50	27.00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
256	Colonel's Bequest	Sierra	3,5'	1MB	24.40	22.00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18.30	16.00
258	Manhunter 2	Sierra	3,5'	1MB	24.40	22.00
259	Midwinter II	2MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
233	1942 Pacific Air War CD	MicroProse	CD	386, 4MB RAM	79.30	71.00
234	3D Atlas	Electronic Arts	CD	486DX/40, 8MB RAM	146.40	131.00
140	Armored Fist	NovaLogic	3,5'	386, 4MB RAM	61.00	55.00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61.00	55.00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	70.76	63.50
209	Bioforge	Origin	CD	486DX/40, 8MB RAM	109.80	99.00
142	Blade of Destiny	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM	61.00	55.00
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB RAM	134.20	120.00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB RAM	85.40	78.00
211	Bureau 13 CD	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	85.40	78.00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB RAM, VGA	48.80	44.00
212	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	386DX/40, 8MB RAM	61.00	55.00
236	Chrismas Lemmings	Psygnosis	3,5'	AT, 640 KB	67.10	60.00
129	Colonization	MicroProse	3,5'	386/16, 4MB RAM	85.40	78.00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB RAM	134.20	120.00
213	Commanche	NovaLogic	3,5'	386, 4MB RAM	61.00	55.00
214	Commanche CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61.00	55.00
237	Command & Conquer	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	146.40	131.00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB RAM	67.10	60.00
239	Daedalus Encounter	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	134.20	120.00
143	Desert Strike	Gremlin	3,5'	386, 1MB RAM	61.00	55.00
215	Discworld	Psygnosis	CD	386DX/40	103.70	93.00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18.30	16.00
145	Ecstatica	Psygnosis	CD	486DX/33, 4MB RAM	79.30	72.00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB RAM, Windows	103.70	93.00
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	61.00	55.00
52	Fields of Glory	MicroProse	3,5'	386/16, 2MB RAM	61.00	55.00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB RAM, VGA-VESA	183.00	170.00
241	Full Throttle	Lucas Arts	CD	486DX/40, 8MB RAM	183.00	170.00
218	Guilty	Psygnosis	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85.40	78.00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB RAM	85.40	78.00
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	3,5'	386SX/25, 2MB RAM	67.10	57.00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB RAM	79.30	71.00
149	Hell CD	Gametek	CD	486, 4MB RAM	103.70	93.00
242	Hi-Octane	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB RAM	134.20	120.00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB RAM	36.60	33.00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB RAM	36.60	33.00
72	IndyCar Racing	Virgin	3,5'	386DX/25, 4MB	56.12	50.00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB RAM	46.36	42.00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85.40	78.00
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	3,5'	386SX/16, 4MB RAM	67.10	57.00
154	King's Table	Gametek	3,5'	386, 1MB RAM	66.00	59.00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB RAM	63.00	57.00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61.00	55.00
231	Klik & Play CD (PL)	Europress	CD	386, 4MB RAM, VGA, mysz	109.80	98.00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, mysz	85.40	78.00
73	Labirynth of Time	Electronic Arts	CD	386SX/16, 4MB RAM	61.00	55.00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB RAM	85.40	78.00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB RAM	146.40	131.00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB RAM	73.20	65.00
158	Litil Divil	Gremlin	3,5'	386, 4MB RAM	69.54	62.00
157	Little Big Adventure	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	103.70	93.30
223	NBA Live '95	Electronic Arts	CD	486DX/40, 8MB RAM	85.40	78.00
161	New World of Lemmings	Psygnosis	3,5'	386, 4MB RAM	86.25	75.00
162	New World of Lemmings CD	Psygnosis	CD	386, 4MB RAM	78.32	70.00
130	Noctropolis	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	79.30	70.00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76.27	68.00
164	Novastorm	Psygnosis	CD	386SX, 4MB RAM	70.30	63.00
79	Pacific Strike	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB RAM	67.10	57.00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	40.26	36.00
244	Phantasmagoria	Sierra	CD	486DX/40, 8MB RAM	195.20	180.00
224	Piotrków 1939	IPS CG	3,5'	386SX, 2MB RAM	42.70	38.00
13	Privateer	Origin	3,5'	386/25, 4MB RAM	73.20	65.00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	91.50	82.00
165	Quarantine	Gametek	3,5'	386, 8MB RAM	69.54	62.00
166	Quarantine CD	Gametek	CD	386, 8MB RAM	78.93	70.00
245	Retribution	Gremlin	3,5'	386, 4MB RAM, VGA	97.60	87.00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM, VGA	91.50	82.00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	61.00	55.00
67	Shadowcaster	Origin	3,5'	386SX, 4MB RAM	61.00	55.00
247	Slipstream 5000	Gremlin	CD	486SX, 4MB RAM	85.40	78.00
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	80.52	72.00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	80.52	72.00
248	Star Trek	MicroProse	CD	486DX/33, 8MB RAM, VESA	158.60	142.00
249	Super Street Fighter II Turbo	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	97.60	87.00
20	Syndicate (PL)	Bullfrog	3,5'	590KB RAM, VGA	69.54	62.00
112	System Shock (PL)	Origin	3,5'	486DX/33, 4MB	103.70	93.00
225	System Shock CD	Origin	CD	486DX/33, 4MB RAM, VGA	103.70	93.00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67.10	60.00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63.56	50.00
113	Theme Park	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB RAM, VGA/VESA	79.30	70.00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB RAM	85.40	78.00
82	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	386/20, 2MB RAM	67.10	60.00
115	UFO: Enemy Unknown CD	MicroProse	CD	386/20, 4MB RAM	103.70	90.00
23	Ultima Underworld II	Origin	3,5'	386SX, 2MB RAM	73.20	66.00
226	US Navy Fighters	Electronic Arts	CD	486DX/25, 4MB RAM	103.70	90.00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB RAM	30.50	27.00
131	Wing Commander Armada	Origin	3,5'	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10	60.00
132	Wing Commander Armada CD	Origin	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10	60.00
227	Wings of Glory	Origin	CD	486SX, 8MB RAM	103.70	93.00
228	Wolfpack	NovaLogic	3,5'	AT, 640KB, VGA	46.36	41.00
174	Wolfpack CD	NovaLogic	CD	386	54.90	49.00
229	X-COM (PL)	MicroProse	3,5'	486DX/33, 4MB RAM	85.40	78.00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	36.60	33.00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	46.36	41.00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	50.02	45.00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46.36	41.00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
42	Shadowlands	Domark	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
83	Another World	Delphine Software	3,5'	VGA	24.40	22.00
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
87	Rampart	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24.40	22.00
100	Future Wars	Delphine Soft.	3,5'	EGA/VGA	24.40	22.00
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24.40	22.00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30.50	27.00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30.50	27.00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24.40	22.00
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30.50	27.00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18.30	16.00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30.50	27.00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18.30	16.00
252	Manhunter 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	24.40	22.00
253	Midwinter II	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24.40	22.00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30.50	27.00

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22.00	18.50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1 MB	15.00	11.00
136	Inferior	EGO	3,5'	1 MB	19.00	13.00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1 MB	24.00	17.00

Command & Conquer









Kiedy po raz pierwszy grałem w Command & Conquer podczas londyńskich targów, zrobiło mi się smutno na myśl, że Polska ciągle jeszcze znajduje się za pewnego rodzaju żelazną kurtyną – z trzciny i bambusa uszczelnianego błotem – i program ten dotrze do niej zapewne dopiero na początku przyszłego roku. Na szczęście byłem w błędzie. C&C dotarł do Polski równo z premierą światową.

Od dawna zapowiadany przez Westwood Studios następca wysłużonej Dune II zaskakuje dwiema rzeczami – innością, a zarazem wielkim podobieństwem do swojej poprzedniczki. Jednym słowem zachowano starą konwencję, choć na dobrą sprawę stworzono zupełnie inny produkt – zaplanowany z rozmachem, zrealizowany po mistrzowsku i dopracowany w oszałamiających szczegółach.

Dzięki dającej ogromne możliwości technice CD, na bazie swoich doświadczeń z przeszłości, Westwood stworzył projekt gry strategicznej na niespotykaną dotąd skalę. Rozgrywające się godzinami batalie, kolejne misje i scenariusze, gęsto przetykane długimi filmami o wyśmienitej jakości. Autorzy programu nie przegięli przysłowiowej pały – oprawa graficzna jest tylko dodatkiem do prawdziwej gry, której sercem są wymagające znacznego wysiłku intelektualnego zmagania z przeciwnikiem.

Autorzy sypnęli pomysłami jak z rękawa. Zadania, które przyjdzie Ci wypełniać, różnią się diametralnie. Jedną misję rozpoczynasz tradycyjnie – dysponując bazą wypadową i zapleczem technicznym, inna znów umieszcza Cię w samym środku mapy z kilkoma lekkimi czołgami i oddziałem piechoty – i bądź tu człowieku mądry. Najdziwniejsza sytuacja, z jaką do tej pory się zetknąłem, to scenariusz dywersyjno-komandoski. Dostajesz jednego, jedynego człowieka z zadaniem infiltracji obozu, czy raczej silnie bronionej fabryki nieprzyjaciela. To nic, że komputer ma do swojej dyspozycji czołgi, skutery i tłumy facetów z bazookami... Siedziałem nad tym kilka godzin.

Komputerowy przeciwnik dysponuje niebanalną inteligencją. Gra jest trudna i bezlitośnie wymaga od gracza całkowitego zaangażowania, oferując mu jednocześnie cały wachlarz środków umożliwiających osiągnięcie sukcesu. Dostępnych jest kilkanaście rodzajów instalacji, tyleż samo jednostek i pojazdów rozmaitego typu i przeznaczenia. Co więcej, są one w większości różne dla obu walczących stron. Czołgi, transportery, kilka rodzajów zaciężnego żołdata (między innymi oddziały dodające do arsenału atak chemiczny), badziewie latające, pływające, no i oczywiście zbierające. Zbierające mianowicie Tyberium, podstawowy surowiec świata przyszłości.

Sparring jest dość okrutny. Żołnierz przejechany przez czołg wydaje z siebie lubieżne westchnienie, po czym zostaje wprasowany w podłoże. Kolejny, rozrywany właśnie na strzępy przez kilka zręcznie rzuconych granatów, wrzeszczy tak, że trzeba przyciszać głośność, żeby nie obudzić domowników. Jednak bezsprzecznie najlepszą postacią jest bohater wspomnianych już przeze mnie akcji dywersyjnych. Śmieszny, mały twardziel, agent w czerwonym berecie, który pozostawiony samemu sobie pluje z nudów pod nogi, zaś w swoim arsenale przechowuje zbiór całkiem ciekawych powiedzonek, wykorzystywanych po udanym wysadzeniu w powietrze jakiegoś obiektu, bądź szczególnie celnym strzale snajperskim, np. That was left handed – w wolnym tłumaczeniu: Z palcem w d...

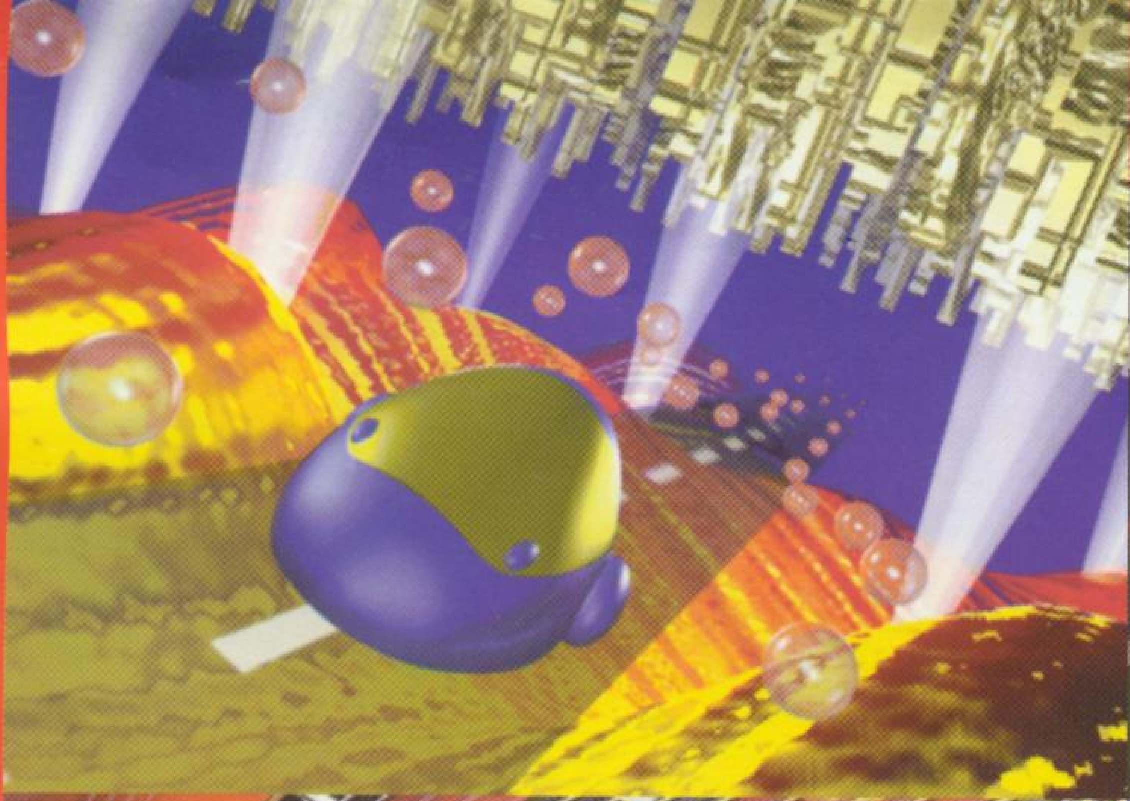
Opis już wkrótce, na razie popatrzcie sobie ekwiwalentynkowo na obrazki i cóż... biegnijcie na zakupy. Podobno jest już kolejka społeczna.

McSon & Conquer (& Rape)

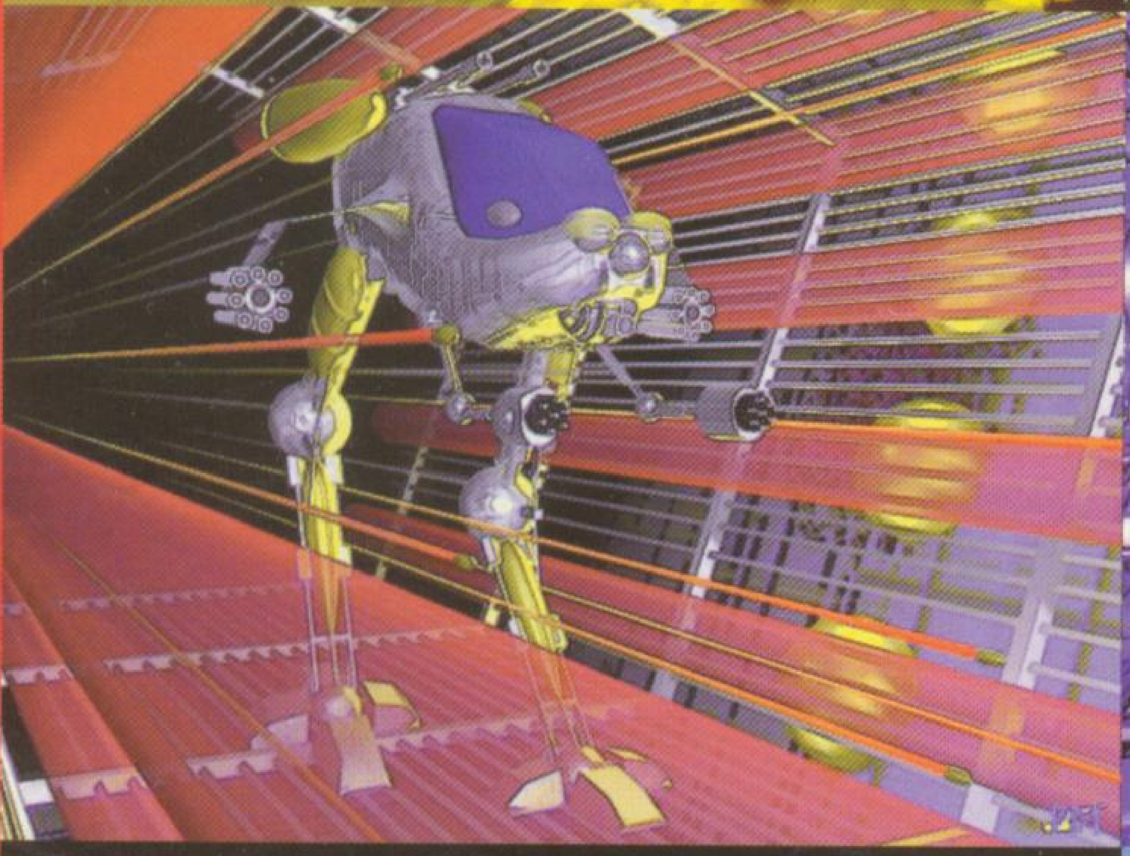
Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 146,40 zł.

COMMAND & CONQUER
Westwood/Virgin 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	100%













Po krótkich wakacjach spowodowanych przerwą w dostawach (spowodowaną wakacjami) Galeria oddaje się **Przemkowi Marszałowi**. Myślimy, że jego prace są rzeczywiście dobre, i mamy nadzieję, że Wy też.

A teraz nieco personaliów. Przemek jest człowiekiem; podgatunek licealno-czwartoklasowy. Występowanie – Piotrków Tryb. (Peter's Gear), planeta Ziemia. Jego naturalne siedlisko możecie podziwiać na obrazku z pszczołą. Jest odważny – ze swoim „blaszakiem" był na Intel Outside Party, gdzie horda amigowców w hołdzie dla jego męstwa zrezygnowała z wyciągania Intela na outside obudowy. Kiedy to czytacie, urońcie łzę nad jego losem — rodzice rzekli, iż „od 1.09, godz. 9:00, komputer będzie zamknięty". Listy protestacyjne zbiera Amnezja Internacjonał.

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy niespodzianki.

G A L E R I A

STRZELAJ PIERWSZY!

LOGITECH



LOGITECH WingMan EXTREME



LOGITECH ThunderPad



LOGITECH WingMan LIGHT

WYRÓŻNIENIE W TEŚCIE JOYSTICKÓW! (GAMBLER NR 9/95)

TORNADO

TORNADO CENTRALA: ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, skr.poczt.61, tel./fax: (22) 41-00-56, 40-21-71, 40-01-03
ODDZIAŁ GDAŃSK: ul. Jagiellońska 13, 80-371 Gdańsk, tel./fax: (58) 531-431
ODDZIAŁ KATOWICE: ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax: (32) 58-49-69, 58-98-64, 59-66-11 w.15
ODDZIAŁ KRAKÓW: ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax: (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ POZNAŃ: ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax: (61) 47-72-93
ODDZIAŁ WROCŁAW: Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax: (71) 55-70-42